

---

## Práctica 2 de la asignatura Redes de Ordenadores

### Parte 3/3

---

Normas:

- La práctica es obligatoria y la nota conjunta de las 3 partes corresponde al 5% de la asignatura
- Está práctica tiene forma de yincana y consta de tres partes:
  - En la primera te descargas por sftp el enunciado de la segunda.
  - En la segunda creas un programa para descargarte el enunciado de la tercera desde un socket TCP.
  - En la tercera creas un programa para apuntarte en una lista usando un socket UDP.
- En cada paso conseguido se va subiendo la nota.
- El tiempo máximo para completar la práctica es de 2 horas
- El sistema comprueba que la MAC del alumno no se repite, para evitar que un alumno presente la práctica de un compañero.

### Enunciado 3/3 – Comunicación con un servicio UDP

Utilizando Java, crea un programa cliente, similar al explicado en clase, que se conecte utilizando un socket UDP en el puerto 9506 de la máquina que está en la misma IP que el servicio TCP de la parate 2.

El programa cliente deberá crear y enviar un datagrama que contendrá primero el DNI, luego un espacio y luego tu nombre y apellidos también separados por espacios. Si lo haces correctamente ya tendrás notable.

A continuación, tu programa deberá quedar a la espera de un datagrama que contendrá una contraseña que deberás comunicar al profesor y abandonar el aula. Si la contraseña dada al profesor es correcta el alumno tendrá sobresaliente.