

**PROGRAMAÇÃO DISTRIBUÍDA**  
**PROF. SÉRGIO T. CARVALHO**

1. Construir um cliente FTP (ou outro protocolo de aplicação) e outra pessoa criar um servidor. Cliente do protocolo deve funcionar com um servidor disponível na internet (e.g., [www.inf.ufg.br](http://www.inf.ufg.br)). Servidor deve funcionar com um cliente amplamente usado (e.g., Chrome, no caso do HTTP).
2. Crawler (robot).
3. XDR com banco de dados relacional: cliente marshall para XML/JSON para servidor. Servidor unmarshalls e persiste no BD.
4. Mesmo acima, porém com serialização de objetos em Java.
5. Mesmo acima, porém com CORBA XDR.
6. Produtor-Consumidor com Buffer limitado com semáforo.
7. Produtor-Consumidor com Buffer limitado com monitores.
8.
  - Aplicação Cliente: registrar-se no Servidor informando: identificador do usuário (e.g., e-mail), IP e Porta utilizados para receber mensagens de outros clientes; Procurar o identificador de um outro usuário no servidor quando desejar estabelecer uma comunicação; Usar TCP para se comunicar com o servidor e UDP com outros clientes.
  - Aplicação Servidor: Autenticar usuário requisitante; Armazenar informações de registro dos clientes em uma tabela; Atender requisições dos clientes que desejam obter informações de outros clientes; Usar TCP para se comunicar com os clientes.