

# POO

## Practica 6 Sockets Servidores

### .-ChatBot Básico o Nano Alexa

Codificar un cliente y un servidor que interactúen del siguiente modo el cliente envía una pregunta al servidor y el servidor envía una respuesta al cliente. El servidor puede almacenar al menos 10 preguntas y 10 respuestas predefinidas (se pueden usar 2 arreglos o un HashMap). Si el cliente le pide al servidor que cuente un chiste entre 10 chistes disponibles elije uno al azar y lo envia. Si el cliente le pide al servidor la hora entonces que el servidor envíe la hora actual.

Ejemplos de preguntas tipo y respuestas tipo

En que **ciudad** vives? **D.F**

Cuántos **años** tienes? **20**

En que **escuela** estudias? **ESCOM**

Dame la **hora**: Son las (poner hora actual aqui)

Cuenta un **chiste**: **Habia un perro de goma que cuando se rascaba se borraba.**

### 2.-A) Servidor de imágenes (o álbum fotográfico digital remoto)

Codificar un cliente y un servidor donde el servidor almacena imágenes (objetos ImageIcon) en un arreglo (o en un HashMap) y el cliente puede solicitar los nombres de los archivos de todas las imágenes o enviar el nombre del archivo de una imagen en dicho caso el servidor busca la imagen en el arreglo y la envía al cliente.

2.-B) **marco digital** (ver practica 4) que obtenga sus imágenes del servidor mencionado en el inciso A..

### \*3.-Tablero de avisos electrónico

Codificar un cliente y un servidor para ofrecer un servicio de Tablero de avisos electrónico. Dicho programa tendrá 2 comandos setinfo y getinfo

```
java TableroAvisos setinfo titulo aviso
```

```
java TableroAvisos getinfo titulo o java TableroAvisos getinfo alltags
```

Un cliente envía un aviso y su titulo al servidor este lo almacena en un HashMap (o en dos arreglos). El cliente puedes solicitar un aviso del servidor por título o pedir los títulos de todos los avisos. Si el cliente envía el titulo de un aviso el servidor lo usa para buscar en el arreglo de avisos el aviso correspondiente a dicho título.

**ejemplos**

```
(se lavan alfombras) (a domicilio precios modicos)
```

```
(se vende perro) (cachorro dalmata sabe decir te amo)
```

```
(le metemos el migajon a sus bolillos) (no sufra mas nosotros lo hacemos por ud.)
```

```
(disciplinamos a su hijo Francis) ( academia militar con 50 años de
```

```
experiencia)
```

### \*4.-Control del tiempo en una maquina remota (carpeta feria)

Cuando un usuario se "sube" a un juego (es decir se cambia la vista actual para que esta se mueva junto con el juego) se conecta el servidor y este almacena el tiempo correspondiente al momento de la conexión y cuando pasan 2 minutos el servidor envía un mensaje para "bajar" al usuario del juego (es decir para que se cambie la vista actual para que ya no se mueva junto con el juego).

### \*\*5.-Microtwitter (nombre clave Piolin)

Similar al Tablero de avisos electrónico pero no se envían los tweets a todos sino solo a los seguidores del que pía.

#### \*6.-Proxy Http

Este proxy puede servir para que una maquina que tiene acceso a internet (por ejemplo por medio de una LAN) pueda compartir dicho acceso con una maquina que no lo tiene. La idea es que el proxy actue como un intermediario entre el cliente en la maquina sin internet y el servidor web en internet, El Proxy Http es a la vez cliente y servidor. Es decir es servidor para el cliente en la maquina sin internet y es cliente del servidor web que esta en la internet.

Cliente	->	Proxy	->	Servidor
Navegador		ServerSocket y Socket		Servidor Web

#### 7.-Aplicador de Exámenes

El servidor almacena un examen de opción múltiple y cuando un cliente se conecta el servidor se lo envia como objeto.

Se trata de que el cliente aplique el examen que envió el servidor. Usar una etiqueta para la pregunta y un boton para avanzar a la sig. pregunta.

El cliente aplica el examen de opción múltiple (que envió el servidor) al usuario. Use una etiqueta para la pregunta, un boton para avanzar a la sig. pregunta y (de preferencia) 4 RadioButtons para las opciones A, B, C, y D.

Al final que el cliente divida el numero de respuestas correctas entre el numero total de preguntas para evaluar al usuario. Que el cliente envíe al servidor el nombre del usuario y la calificación para que este guarde dichos datos.

El objeto recibido por el cliente contiene

Pregunta

opciónA

opciónB

opciónC

opciónD

Respuesta (que opcion es la respuesta correcta)

\* Indica complejidad