



Estudios de Informática, Multimedia y Telecomunicación

Redes y Aplicaciones Internet y Sistemas de Internet Reto 4

Práctica 2. ¡Crea tu propia aplicación en red!

En este cuarto reto, os proponemos crear aplicaciones que comuniquen diferentes dispositivos de la red, a partir de la programación en Java de algunos de los paradigmas de comunicación que más se utilizan hoy en día.

En las dos primeras partes de la práctica, nos centraremos en la programación con sockets, tanto orientados a la conexión como no. En la primera parte, implementaréis un programa cliente que se comunicará con servidores UDP. En la segunda parte, programaréis un cliente HTTP que hará peticiones a un servidor web cualquiera.

En las partes 3 y 4 de la práctica, vais a crear una API REST para hacer unos cálculos matemáticos sencillos e intercambiaréis los datos mediante diferentes codificaciones, incluyendo JSON.

En cada una de las partes, os entregamos un código de partida que os tiene que servir como plantilla. Es decir, tenéis que añadir instrucciones para que funcione según se describe en el enunciado. No podéis eliminar ninguna de las líneas de código de la plantilla, ya que están escritas para la corrección automática de la práctica en DSLab. Tampoco podéis copiar código de ninguna otra fuente (Internet, libros, etc.).

Veréis que hay instrucciones relativas al log, donde se registran las instrucciones que se van ejecutando. Si queréis utilizarlas para vuestro propio control, podéis consultar un breve tutorial en la siguiente dirección <https://sd.uoc.edu/dslab/help/>

Los proyectos están preparados para funcionar con Eclipse como entorno de programación y simulación. Además, en las partes 3 y 4 será necesario el servidor Jetty. Podéis encontrar un pequeño manual de cómo importar proyectos en Eclipse en:

- Anexo **Manual de uso de Eclipse (parte 1 y 2)**
- Anexo **Instalación servicio REST en Eclipse (parte 3 y 4).**

Otros IDEs tienen un funcionamiento similar. Si los importáis a otro IDE, configurad los classpath de las bibliotecas que se utilizan. También podéis compilar y probar desde la línea de comandos del sistema operativo concreto.

Como material principal de soporte para realizar la práctica, os proponemos los siguientes módulos, que incluyen la parte teórica y la programación en Java. Podéis encontrarlos en el aula:

- Módulo didáctico. **Mecanismos de comunicación**
- Módulo didáctico. **Programación de sockets en Java**
- Módulo didáctico. **REpresentational State Transfer (REST)**

Calificación de la práctica 2

Esta práctica consta de cuatro partes. Las partes 1 y 2 son independientes. Las partes 3 y 4 están relacionadas entre ellas (la 4 es una evolución de la 3, pero es necesario entregar las dos de forma separada). No es necesario que se realicen en orden secuencial (por ejemplo, podéis hacer sólo la parte 1 y la parte 3). La nota irá en función de las partes entregadas:

Entrega de 1 parte.	<i>Nota máxima C-</i>
Entrega de 2 partes.	<i>Nota máxima C+</i>
Entrega de 3 partes.	<i>Nota máxima B</i>
Entrega de 4 partes.	<i>Nota máxima A</i>

Para cada parte de la práctica, tenéis que entregar los códigos fuente cliente y servidor (excepto en la parte 1 que sólo es necesario el cliente). Enviad vuestras respuestas al registro de evaluación continua del aula de la asignatura. Usad algún programa de compresión para hacer la entrega en un solo archivo. Nombrad el archivo:

Practica2_Apellido1_Apellido2_Nom.[zip, tar, ...]

Podéis utilizar cualquier servidor para realizar pruebas, local o remoto. No obstante, **sólo se considerará como correcta, una práctica que se haya ejecutado con resultado satisfactorio en DSLab** <https://sd.uoc.edu/dslab/>

Para ejecutar vuestra práctica en el entorno de corrección automático DSLab tenéis que seguir los siguientes pasos:

- Crear un proyecto (menú *Projects> New Project*).
- Seleccionar la tarea que corresponda a la parte del enunciado que queréis corregir: *Assignment y task*.
- Subir el código fuente de esa parte, clicando en el proyecto que acabáis de crear. Fijaos que en la parte inferior de la pantalla, os aparecen los archivos que tenéis que subir (*Required files*).
- Crear una corrección automática (menú *Submissions> New Submission*) del proyecto creado en el primer punto. El resultado de las ejecuciones se puede consultar en el menú *Submissions*.

Primera parte: Programación con sockets UDP

En esta primera parte, trabajaremos con sockets no orientados a la conexión, mediante la programación en Java. Tenéis como material de apoyo el módulo didáctico **Programación de sockets en Java** y el anexo **Manual de uso de Eclipse**.

En particular, os damos los siguientes archivos del proyecto:

- `UDPclientMain.java` (código principal del cliente)
- `RemoteMapUDPclient.java` (cliente UDP a modificar según el enunciado)
- `UDPServidorMain.java` (código principal del servidor)
- `RemoteMapUDPServidor.java` (servidor UDP a modificar según el enunciado)
- Carpeta `lib` (librerías)

En este caso, tendréis que programar tanto el cliente como el servidor, que se comunicarán vía sockets no orientados a la conexión. El objetivo principal es que un cliente construya un solo mapa a partir de los datos de los mapas de los demás servidores. El tipo de datos *Map* se encarga de almacenar una colección de objetos, típicamente relacionando una clave (*Key*) con un valor.

En primer lugar, ejecutaréis la clase `UDPServidorMain`, pasando como parámetro el número de puerto. Los servidores que hay actualmente configurados en la práctica funcionan sobre los puertos 5836 y 5838. En esta clase, se crea e inicializa el mapa del servidor, donde se almacenan pares de datos *<clave, valor>* y, concretamente, en vuestra práctica serán pares de *<string, string>* con los siguientes datos de prueba:

- el servidor 1 puerto 5836 *<k1, R_k1>*, *<k3, R_k3>*, *<k4, R_k4>*
- el servidor 2 puerto 5838 *<k2, R_k2>*

Después de inicializar los mapas, los servidores crean una instancia de la clase `RemoteMapUDPServidor`. Esta clase es la que tenéis que modificar. Se encargará de atender peticiones de clientes remotos, respondiendo con el valor correspondiente a la clave concreta que le han pedido. Por ejemplo, si un cliente le pide al servidor 1 el valor asociado a la clave *k1*; el servidor le enviará *R_k1*. Podéis añadir más servidores o incluso más datos en el mapa; o dejar uno solo para hacer las pruebas iniciales. Las pruebas finales en la corrección automática de la práctica a DSLab se harán con mapas aleatorios para cada alumno.

Los clientes se inician ejecutando la clase `UDPclientMain`. En primer lugar, se construye el mapa del cliente con las claves a preguntar y los servidores que las tienen (direcciones y puertos). En vuestro ejemplo, el mapa del cliente contiene:

- `localhost` puerto 5836 *<k1>*, *<k3>*, *<k4>*
- `localhost` puerto 5838 *<k2>*

Después se crea una instancia de la clase `RemoteMapUDPclient`, y se invoca al método `getMap`. Esta función recorre el mapa inicial de claves, que acabamos de detallar en el ejemplo, y pregunta al servidor indicado en cada entrada, el valor asociado a la clave (función `get`). Por ejemplo, el cliente se conectará al servidor `localhost:5836` y le preguntará por la clave *k1*. El servidor le responderá *R_k1*, y así sucesivamente. A medida

que va recibiendo los valores de las claves, el cliente va construyendo un nuevo mapa, similar al de los servidores, pero cuyo contenido es la unión de los datos de todos ellos. Así pues, siguiendo nuestro ejemplo, el mapa final del cliente tendría que contener:

- <k1, R_k1>, <k3, R_k3>, <k4, R_k4>, <k2, R_k2>

En el caso de los clientes, tenéis que modificar la clase `RemoteMapUDPClient`, ya que es la encargada propiamente de hacer las consultas remotas de los valores que faltan en el mapa. Concretamente, solo tenéis que modificar el método `get`, que recibe como parámetros la dirección y el puerto del servidor, así como la clave a preguntar. Tendréis que crear un socket UDP y averiguar el valor asociado a dicha clave, preguntando al servidor asociado. El valor respuesta del servidor es la cadena de texto que tiene que devolver el método `get`.

Finalmente, recordad cerrar todos los sockets creados para liberar recursos del sistema.

Segunda parte: Programación con sockets TCP

En esta segunda parte, trabajaremos con sockets orientados a la conexión, mediante la programación en Java. Como material de apoyo, tenéis el módulo didáctico **Programación de sockets en Java** y el anexo **Manual de uso de Eclipse**.

En particular, os damos los siguientes archivos del proyecto:

- `TCPclientMain.java` (código principal del cliente)
- `HTTPclient.java` (cliente HTTP a modificar según el enunciado)
- Carpeta `lib` (librerías)

A partir del código del fichero `HTTPclient.java` tenéis que programar un **mini-cliente del protocolo HTTP**. Nos centraremos en la petición `OPTIONS`, que devuelve los métodos HTTP que soporta el servidor.

En primer lugar, ejecutaréis la clase `TCPclientMain`, donde manualmente tendréis que escribir el servidor web al que os queréis conectar (dirección y puerto). Acto seguido, se crea una instancia de la clase `HTTPclient` que será la encargada de gestionar la comunicación remota entre los dos hosts mediante sockets TCP. Es esta clase la que tenéis que modificar.

Primero, el cliente se conectará al servidor indicado. Cuando se haya aceptado la conexión, el cliente construirá la petición `OPTIONS`, la mostrará por pantalla y la enviará al servidor. Cuando llegue la respuesta del servidor, igualmente tendréis que mostrarla por pantalla. Finalmente, recordad cerrar los sockets para liberar recursos del sistema.

Hay que tener en cuenta que al final de cada línea de la petición y la respuesta HTTP, incluyendo las cabeceras, el estándar HTTP indica que tienen que ir los caracteres CRLF (Carriage return y Line Feed `\r\n`). Si no se hace así, os fallará la corrección de DSLab aunque el resto de datos sean correctos.

Tercera parte (nota máxima: B): Programación básica REST

El punto de partida de la especificación de una aplicación distribuida es la descripción de los recursos que se pueden invocar remotamente. En esta práctica se pide invocar a dichos recursos remotos con un servicio web basado en **REST** (REpresentational State Transfer). Recordad que tenéis el módulo didáctico **REpresentational State Transfer (REST)** como soporte.

REST no tiene limitación en el formato de peticiones y respuestas (pueden ser texto, JSON, XML, etc.). Así, para definir un servicio REST se puede definir una API indicando como se puede pedir un recurso, incluyendo los datos que tiene que contener la petición, y dando un ejemplo de respuesta.

Os proporcionamos el esqueleto de un servicio que funciona sobre el servidor Jetty y que tenéis que instalar en Eclipse. En el anexo **Instalación Servicio REST en Eclipse**, tenéis las instrucciones detalladas de instalación. En este anexo se utiliza el código del fichero `xai-rest-base.zip`, aunque no está implementada toda la funcionalidad, es solo un ejemplo más sencillo de Servicio REST. Lo que vosotros tenéis que completar está en el fichero `xai-rest-cilinder-alu.zip`.

En esta parte de la práctica se pide que implementéis un servicio que calcule la superficie (área de todos sus lados) de un cilindro. Los datos necesarios son el radio de cualquiera de sus bases y la altura.

Los ficheros a modificar son (tienen definidas las operaciones de las partes 3 y 4 de la práctica):

```
RestServerAPI.java  
RESTclient.java
```

La URL de acceso a la operación tiene que ser:

Superficie: `http://localhost:7070/cil/sup/6/2`

El primer número de la petición es el radio y el segundo la altura. La respuesta tiene que devolver un media type de tipo "text/plain".

La fórmula de cálculo que debéis utilizar es:

Superficie $A = 2 * \pi * r * (r + h)$, donde r es el radio y h es la altura del cilindro.

También tenéis que implementar un programa cliente que invoque la operación del servicio y muestre el resultado. Podéis añadir las clases necesarias en el proyecto del servidor o crear un nuevo proyecto.

Cuarta parte (nota máxima: A): Programación avanzada REST

En este apartado se tiene que continuar con la implementación del cliente y servidor REST. En concreto, se pide que implementéis dos operaciones más sobre cilindros en el servicio del apartado 3: perímetro de la cara lateral y volumen. Como antes, los datos necesarios son el radio de cualquiera de sus bases y la altura. Recordad que tenéis el módulo didáctico **REpresentational State Transfer (REST)** como soporte.

Cada operación tiene una URL de acceso:

Perímetro: `http://localhost:7070/cil/per/6/2`

Volumen: `http://localhost:7070/cil/vol/6/2`

El primer número de cualquiera de las peticiones es el radio y el segundo la altura. La respuesta depende de la operación, tal y como se describe a continuación:

- Perímetro debe devolver un media type de tipo "application/json" donde se envía una clase de Java.
- Volumen debe devolver un media type "application/json" donde se envía la clase Volume, que os damos parcialmente implementada

Ejemplo de resultado en formato JSON:

```
{"rad": 6, "alt": 2, "vol": 226.1952}
```

Las fórmulas de cálculo que debéis utilizar son:

Perímetro $P = 2 * h + 4 * \pi * r$, donde r es el radio y h es la altura del cilindro.

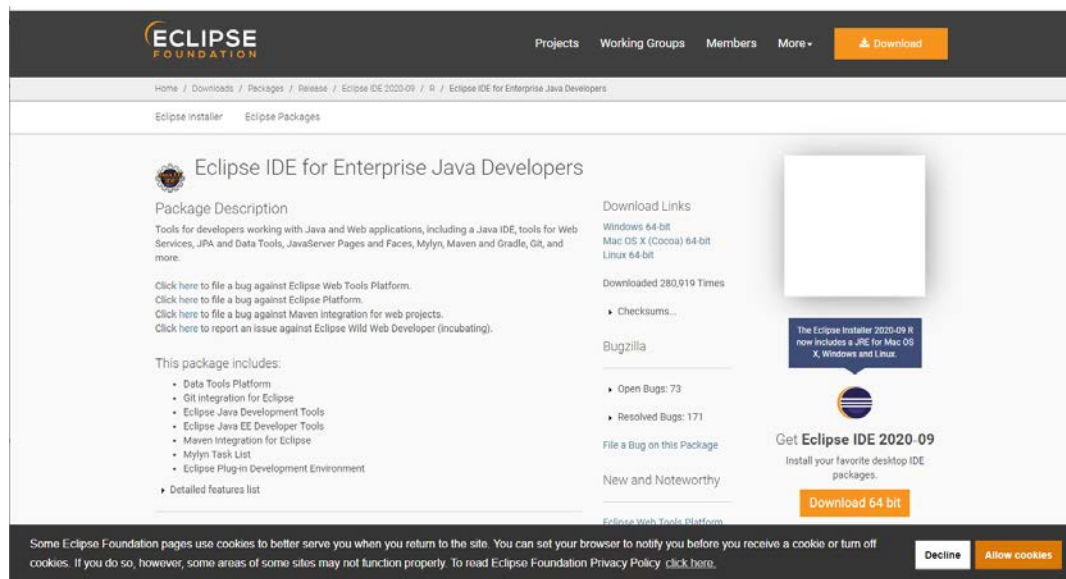
Volumen $V = \pi * r^2 * h$, donde r es el radio y h es la altura del cilindro.

También tenéis que implementar las llamadas a estas nuevas operaciones desde el programa cliente y mostrar el resultado.

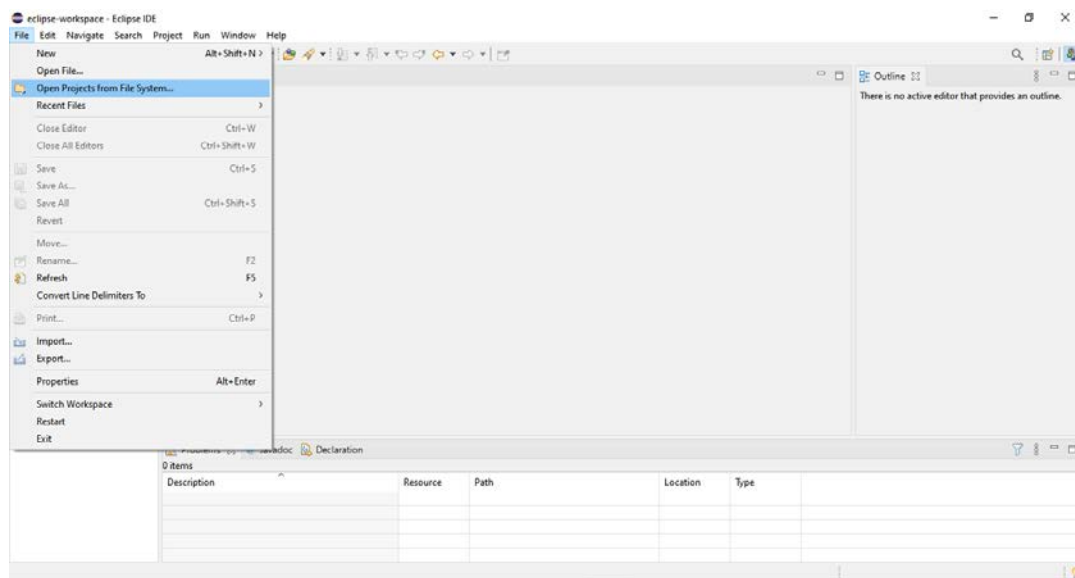
Anexo: Manual de uso de Eclipse (Partes 1 i 2)

Este anexo describe brevemente cómo importar el proyecto que os proporcionamos tanto en la parte 1 como en la parte 2 de la práctica, utilizando el IDE Eclipse. Puede haber alguna pequeña variación según la versión que utilicéis.

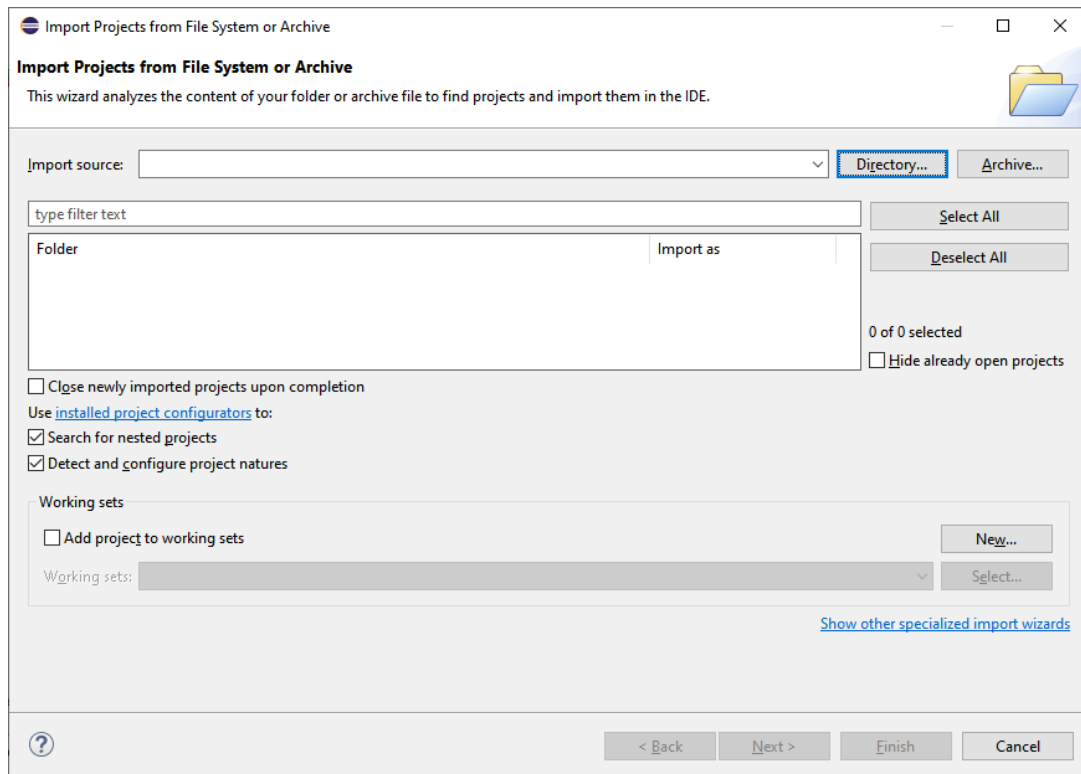
Es necesario tener instalado el entorno de programación Eclipse. Podéis descargarlo de <https://www.eclipse.org/downloads/packages/release/2020-09/r/eclipse-ide-enterprise-java-developers> Si no es la última versión, se os indicará donde podéis descargar la versión más actual. La instalación es muy intuitiva.



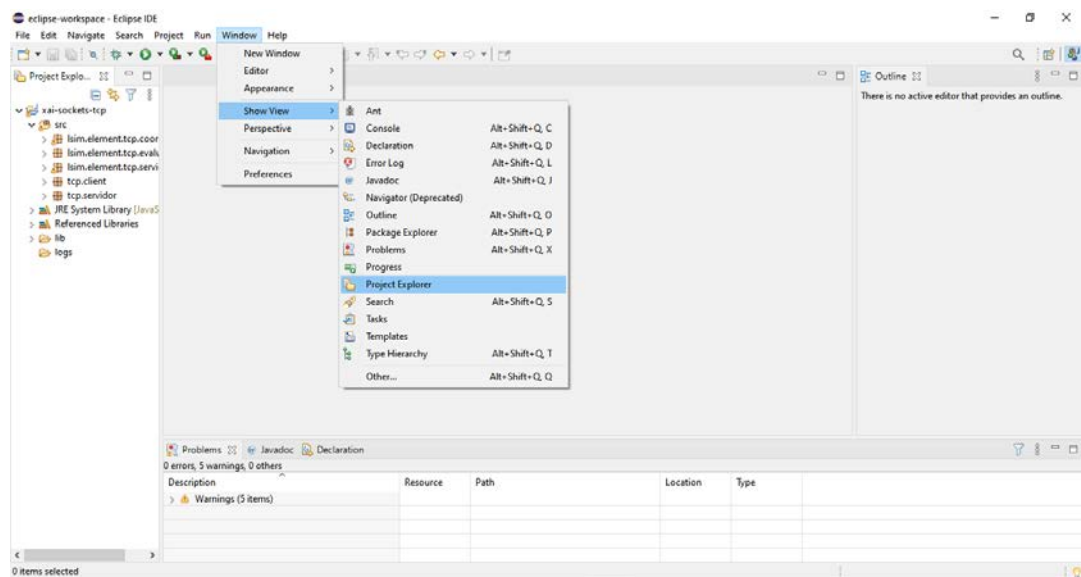
En primer lugar, tenéis que abrir la aplicación Eclipse e ir al menú *Archivo*> *Abrir proyectos*.



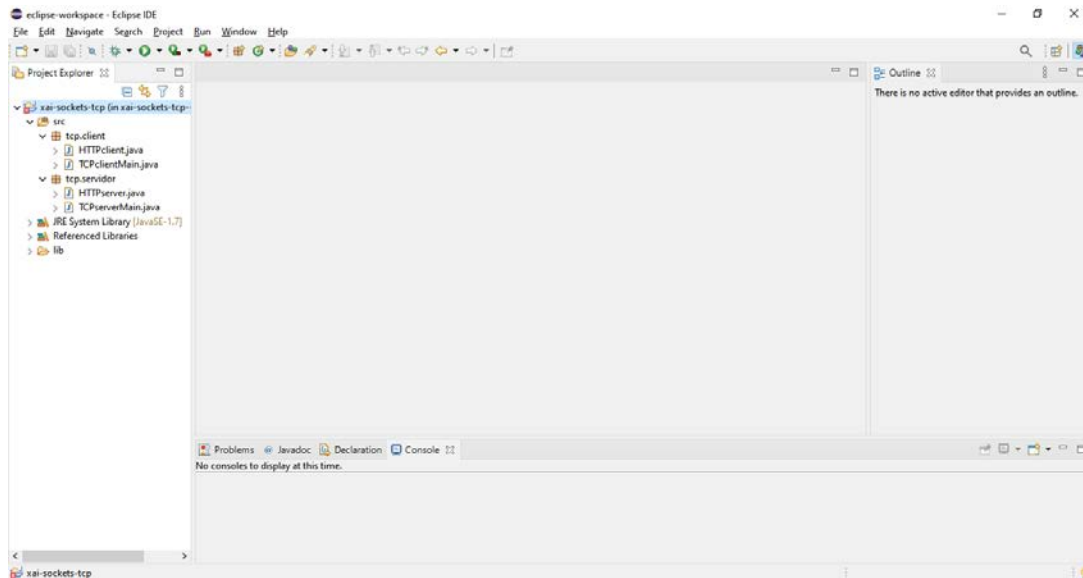
En la ventana emergente que os aparece, tenéis que poner el directorio donde se encuentran los archivos de la práctica que os habéis descargado y descomprimido, proporcionados por el equipo docente de la asignatura. Marcad sólo aquellos proyectos de Eclipse sobre los que vayáis a trabajar.



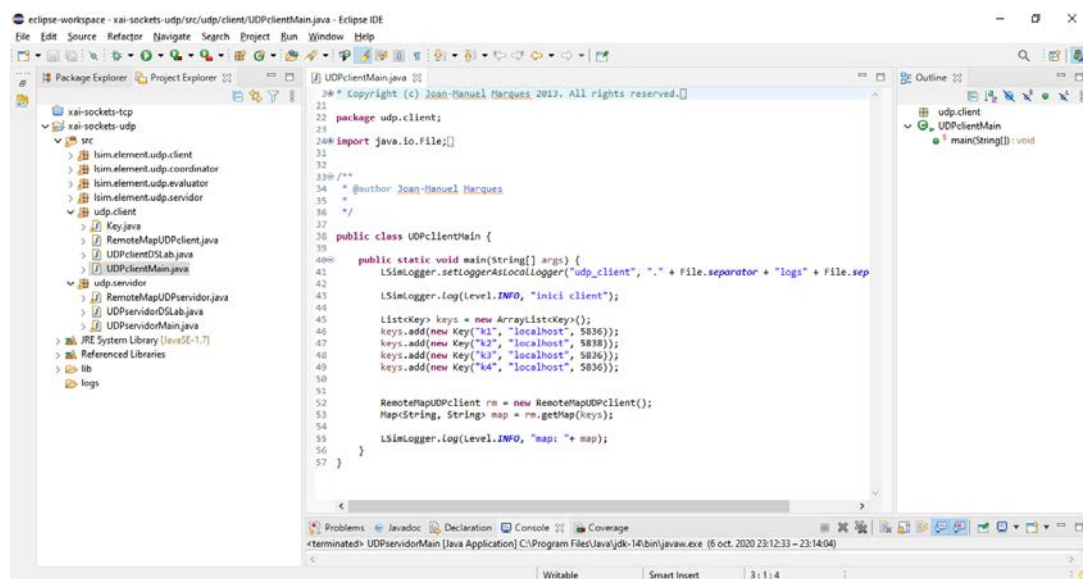
Al aceptar haciendo clic en el botón *Terminar*, os mostrará el explorador con la vista de árbol del proyecto, en la parte izquierda de Eclipse. De lo contrario, podéis forzar esta vista yendo al menú *Ventana > Mostrar vista > Explorar proyecto*.




Una vez ya veis el árbol del proyecto, podéis navegar por las diferentes clases y bibliotecas que lo componen. En vuestro caso, no tienen por qué aparecer los mismos archivos que la pantalla que se le muestra a continuación; es sólo una referencia.



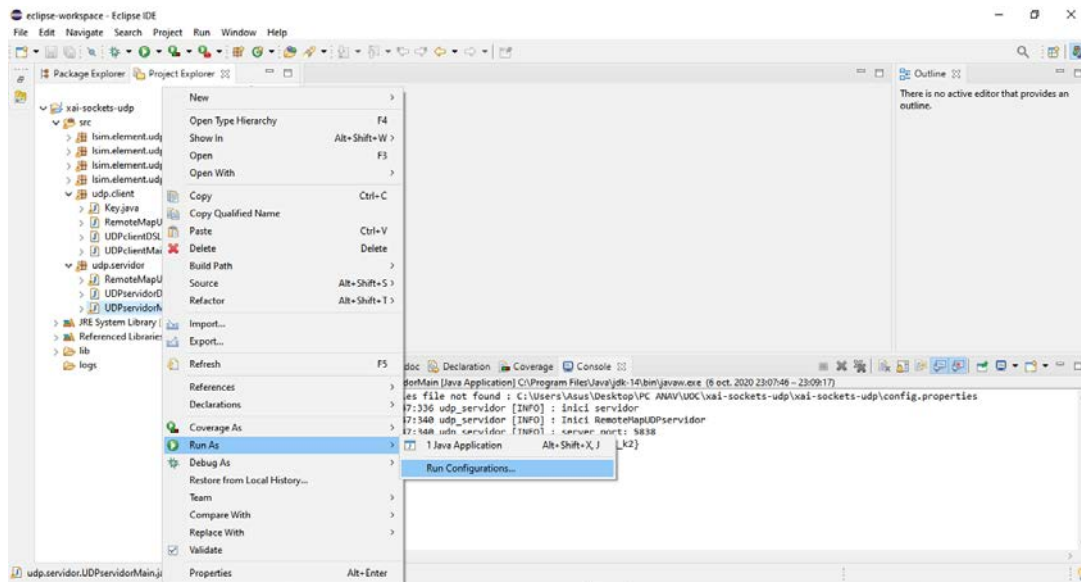
En cualquier momento, para ver el código de clientes o servidores tenéis que hacer clic sobre la clase en el navegador de la parte izquierda del eclipse.



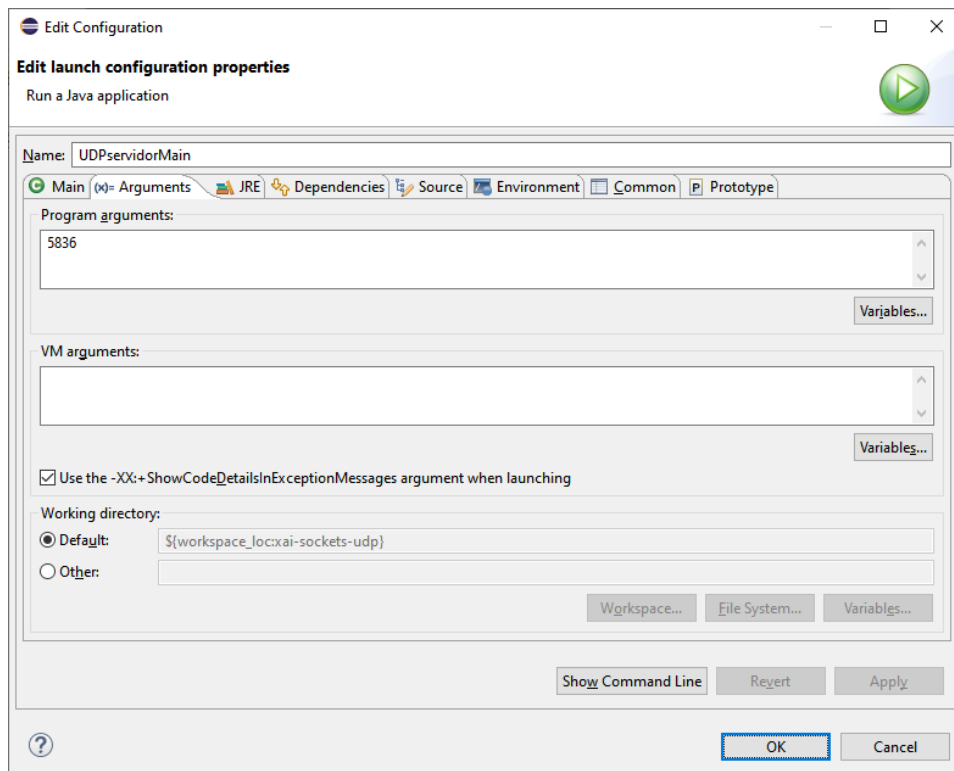
Para ejecutar el proyecto, os tenéis que poner sobre la clase en cuestión, por ejemplo, `TCPClientMain` y pulsar el icono verde de play , situado en la barra de menús superior. También podéis hacerlo pulsando botón derecho sobre la clase que contiene el método `main` dentro del explorador del proyecto, en la parte izquierda de la pantalla. El resultado inicial que se os muestra por consola con el código de partida de la parte 1 tendría que ser similar a la siguiente imagen:

```
08-10-2020 22:13:44:573 tcp_client [INFO] : inici client http
08-10-2020 22:13:44:584 tcp_client [INFO] : inici HTTPClient.get
08-10-2020 22:13:44:584 tcp_client [INFO] : HTTP server_address: example.org
08-10-2020 22:13:44:586 tcp_client [INFO] : HTTP server_port: 80
08-10-2020 22:13:44:586 tcp_client [INFO] :
08-10-2020 22:13:44:586 tcp_client [INFO] :
```

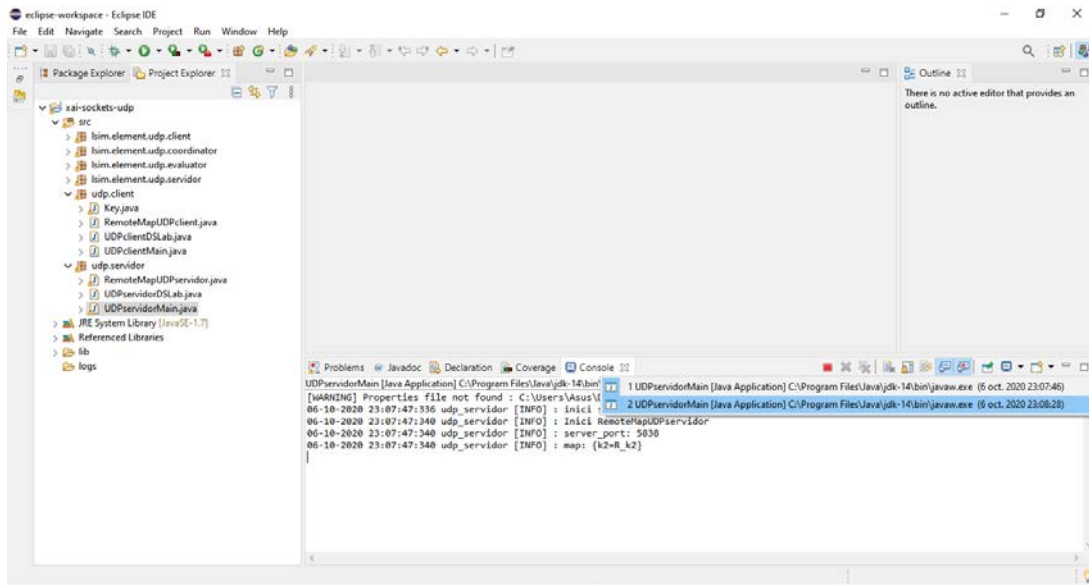
En el caso de la segunda parte de la práctica, donde el servidor necesita ejecutarse con el número de puerto pasado como parámetro, tenéis que pulsar botón derecho sobre la clase `UDPServidorMain` de la vista de explorador anterior (árbol situado en la parte izquierda de la pantalla) e ir a la configuración dentro de la opción *Run*.



Como la práctica os pide que haya dos servidores ejecutándose, tendréis que repetir la misma operación dos veces. Aparecerá una pantalla donde tenéis que seleccionar el servidor y ponerle los puertos 5836 en la primera ejecución y 5838 en la segunda. Finalmente tenéis que aceptar y cerrar las ventanas emergentes.



Si deseáis ver diferentes consolas, es decir, los mensajes que cualquiera de los servidores o el cliente os van mostrando por pantalla a lo largo de su ejecución, tenéis que utilizar el botón siguiente en la parte inferior derecha del Eclipse:



El resultado inicial que se os muestra por consola con el código de partida de la parte 2 de los servidores tendría que ser similar a la siguiente imagen:

```
08-10-2020 22:04:35:649 udp_servidor [INFO] : inici servidor
08-10-2020 22:04:35:652 udp_servidor [INFO] : Inici RemoteMapUDPServidor
08-10-2020 22:04:35:652 udp_servidor [INFO] : server_port: 5838
08-10-2020 22:04:35:652 udp_servidor [INFO] : map: {k2=R_k2}
```

```
08-10-2020 22:03:26:057 udp_servidor [INFO] : inici servidor
08-10-2020 22:03:26:064 udp_servidor [INFO] : Inici RemoteMapUDPServidor
08-10-2020 22:03:26:064 udp_servidor [INFO] : server_port: 5836
08-10-2020 22:03:26:065 udp_servidor [INFO] : map: {k1=R_k1, k3=R_k3, k4=R_k4}
```

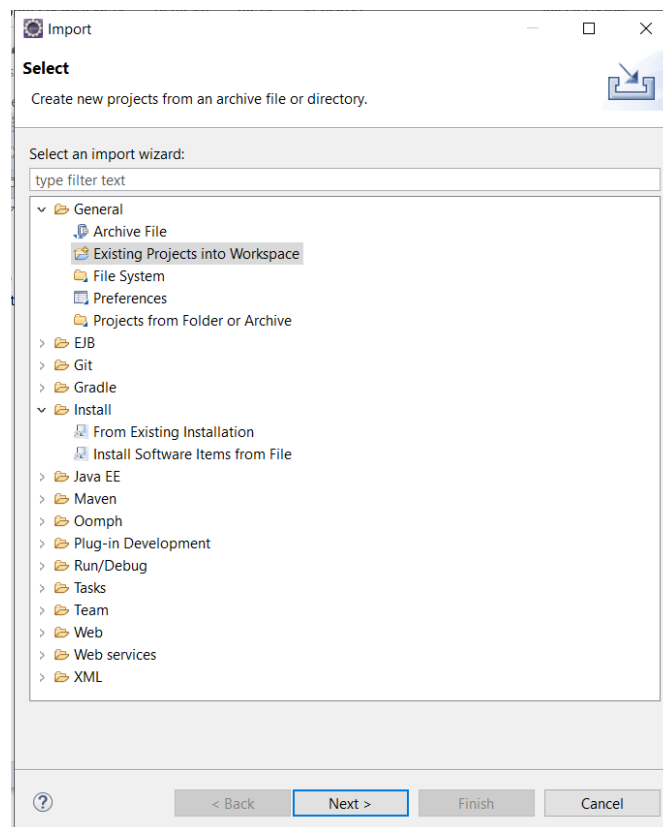
Anexo: Instalación Servicio REST en Eclipse (Partes 3 y 4)

En este anexo se explica la instalación, puesta en marcha y prueba del servicio REST de base que os proporcionamos en esta práctica. Se trata de una calculadora sencilla, que permite realizar sumas, restas y divisiones de dos números enteros. A partir de este servicio, deberéis realizar el que se propone en el enunciado.

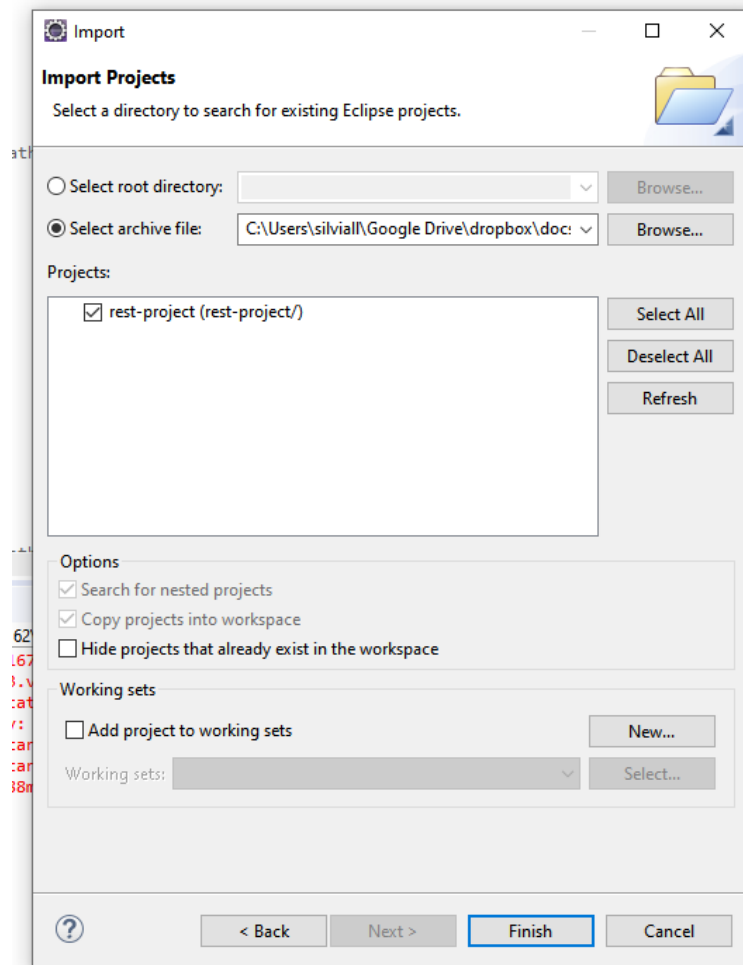
Es necesario tener instalado el entorno de programación Eclipse. Podéis descargarlo de <https://www.eclipse.org/downloads/packages/release/2020-09/r/eclipse-ide-enterprise-java-developers>. Si no es la última versión, os dará el enlace al más actual. También utilizaremos el servidor Jetty (<https://www.eclipse.org/jetty/>).

Una vez instalado Eclipse, se deben realizar los siguientes pasos:

1. Importar proyecto en Eclipse (File > Import > General > Existing projects into Workspace), tal y como se muestra en la siguiente figura.

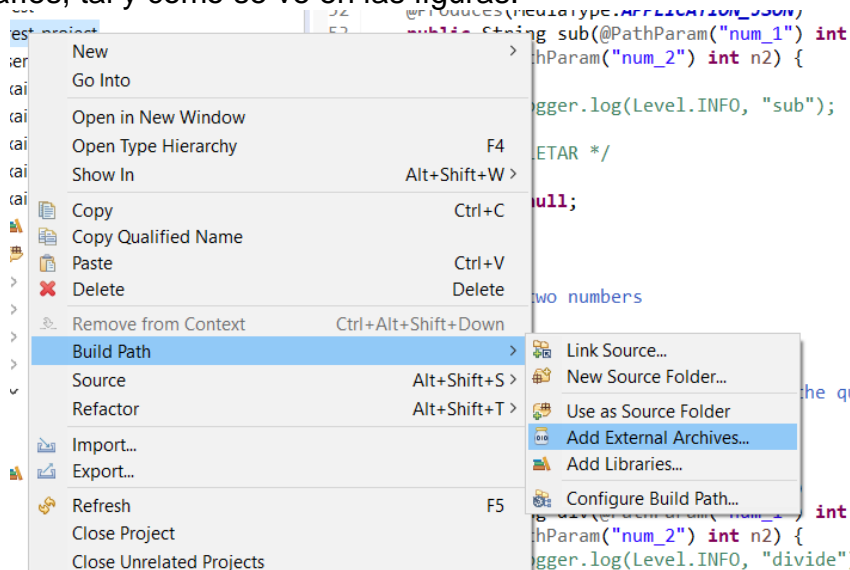


Debéis seleccionar el fichero `rest-project.zip` en la opción `Select Archive File`. Os aparecerá el proyecto (en la figura `rest-project`) y ya podréis pulsar el botón `Finish` para finalizar la importación.

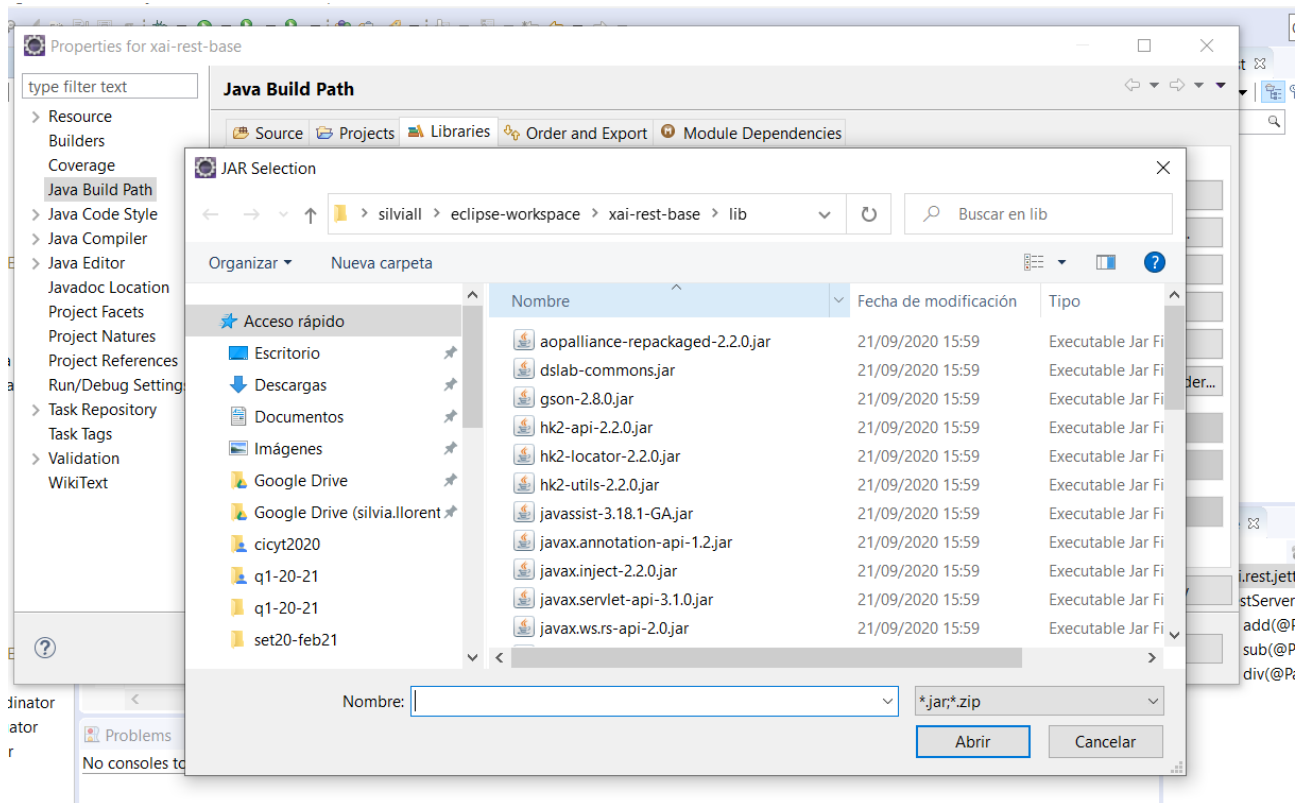


El fichero .zip ya tiene todas las librerías necesarias. Si os da errores de dependencias, las tendréis que asociar tal y como explica el paso 2.

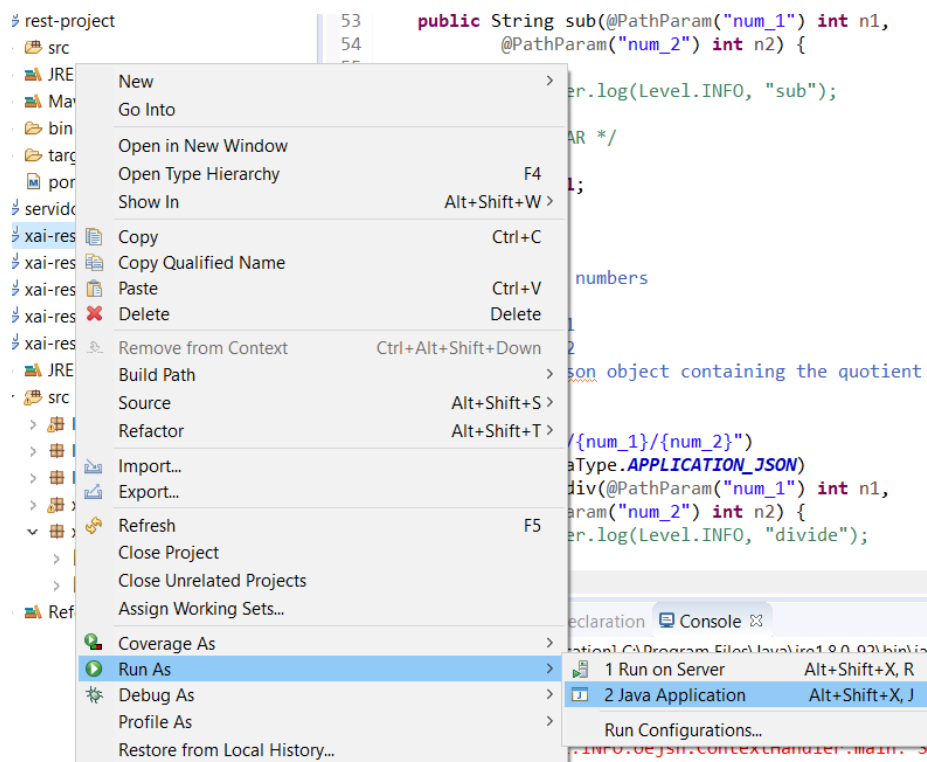
2. Para añadir nuevas librerías hay que modificar el Build Path del proyecto, añadiendo External Libraries, tal y como se ve en las figuras.



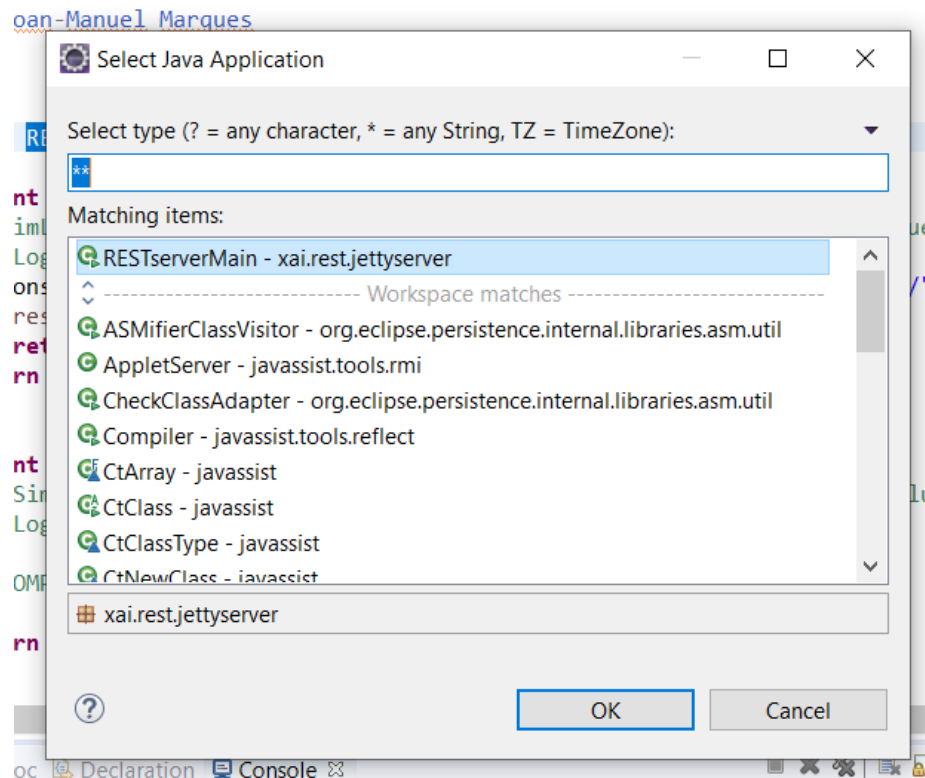
Extrae del zip el directorio lib entero en una carpeta de vuestra máquina (puede ser en el proyecto Eclipse). Después, desde la ventana JAR selection, selecciona todas las librerías que hay en este directorio. Los errores de dependencias deberían desaparecer.



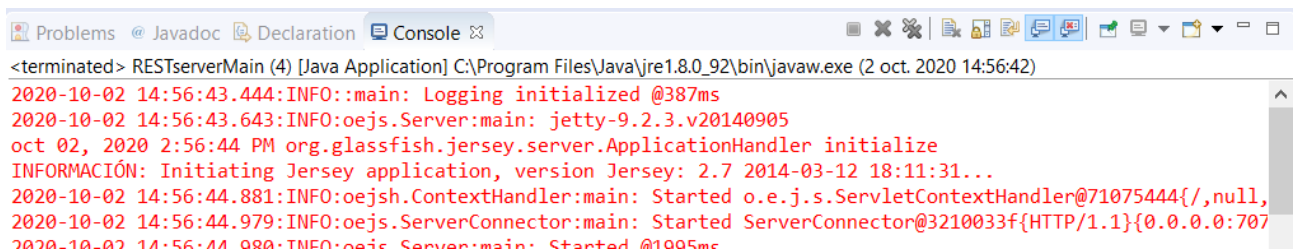
3. Una vez instalado y compilado el proyecto, ya se puede ejecutar. Tenéis que seleccionar la opción Java Application. Si os pregunta con qué clase, buscad `RESTserverMain` o `RESTclient`. Primero se tiene que poner en marcha el servidor.



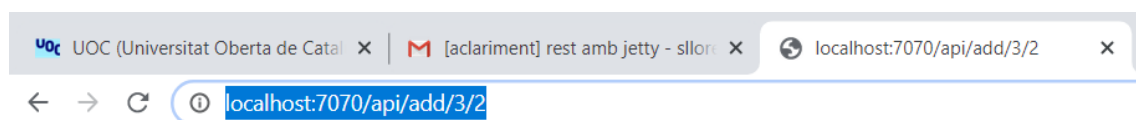
En la siguiente imagen se puede ver la selección de la clase a ejecutar, `RESTserverMain.java`.



En la consola aparecerán algunos mensajes, indicando que el servidor se ha puesto en marcha.



4. Para comprobar su funcionamiento podéis escribir la siguiente URL en un navegador, `http://localhost:7070/api/add/3/2`, tal y como se muestra en la siguiente figura:



5

También podéis utilizar el comando Linux `curl --request GET --url 'http://localhost:7070/api/add/3/2'` y verificar que la suma de 3 y 2 es igual a 5. También están implementadas las operaciones de resta y división. Podéis revisar el código para ver cómo invocarlas y probar su correcto funcionamiento.