Ejercicios propuestos PSP:

1. Realiza un programa que admita un nombre de máquina o una dirección IP y gracias a ello podamos visualizar información sobre esa máquina o dirección IP.

**RESPUESTA**: PSPnetPropuestos01

1. Crea un programa servidor que envíe un mensaje a otro programa cliente y un programa cliente que devuelva el mensaje recibido al servidor.

**RESPUESTA**: PSPnetPropuestos02

1. Crea un programa servidor que pueda atender hasta 3 clientes. Debe enviar a cada cliente un mensaje indicando el número de cliente que es. Este número será 1,2 o 3. El cliente mostrará el mensaje recibido por el servidor. Cambia el programa para que lo haga para N clientes, siendo N un parámetro que tendrá que definir en el programa.

**RESPUESTA**: PSPnetPropuestos03

1. Partiendo del programa cliente “clienteUDP2” crea otro programa cliente llamado “clienteUDP3” en el que la entrada por teclado se repita hasta que se introduzca un asterisco. Establece un tiempo de espera de 5000 milisegundos con el método setSoTimeout(5000) para hacer que el método receive() se bloquee. Pasado ese tiempo controla si no se reciben datos lanzando la excepción InterruptedIOException, en cuyo caso visualiza un mensaje indicando que el paquete se ha perdido. Para probarlo ejecuta primero el programa servidorUDP2, luego cliente UDP3 y después ejecuta cliente UDP2 varias veces, la última vez introduces el asterisco; observa lo que pasa cada vez que mandas un paquete al servidor desde clienteUDP3.

**RESPUESTA**: PSPnetPropuestos04

1. Realiza un programa servidor que espere un datagrama de un cliente. El cliente le envía un objeto Persona (de la clase ya creada) que previamente había inicializado. El servidor modifica los datos del objeto Persona y se lo envía de vuelta al cliente. Visualiza los datos del objeto Persona tanto en el programa cliente cuando los envía y los recibe como en el programa servidor cuando los recibe y los envía modificados.

**RESPUESTA**: PSPnetPropuestos05