

# Manual de usuario

## Andrés Mejía - Santiago Achury

### SADP2P

#### Ejecucion de las entidades:

SADP2P es una aplicación P2P que permite compartir archivos, utilizando un servidor intermedio donde se hacen las búsquedas de archivos. Para poder usar este programa debemos tener instalado previamente el lenguaje Ruby y una gema llamada Rails.

#### Servidor

Hay un servidor desplegado en Internet y la aplicación está configurada para utilizarlo por defecto. Sin embargo, si se quiere correr un servidor propio, estas son las instrucciones que hay que seguir: Lo primero es cambiar la línea que dice `base_uri 'sadp2p.herokuapp.com:80'` en `client/shared_files.rb` y poner el host dónde se va a correr el servidor (por ejemplo, `base_uri 'localhost:80'`)

Luego necesitamos ejecutar el servidor. Para lograr esto primero debemos instalar las gemas que éste necesita y lo podemos hacer así:

```
/server$ bundle install
```

cuando este comando se termine de ejecutar ya tendremos todo lo necesario para que el servidor pueda ejecutarse. Ahora ejecutemos el servidor de la siguiente manera.

```
/server$ rails s
```

cuando este comando se termine de ejecutar nos debe mostrar algo así:

```
=> Booting WEBrick
=> Rails 3.1.0 application starting in development on http://0.0.0.0:3000
=> Call with -d to detach
=> Ctrl-C to shutdown server
[2011-10-10 21:30:44] INFO WEBrick 1.3.1
[2011-10-10 21:30:44] INFO ruby 1.9.2 (2011-02-18) [i686-linux]
[2011-10-10 21:30:44] INFO WEBrick::HTTPServer#start: pid=2203 port=3000
```

Y listo, tenemos nuestro servidor corriendo.

#### Cliente

Ahora para poder ejecutar el cliente. También tenemos que instalar las gemas necesarias para que éste puede ejecutarse correctamente:

```
/client$ bundle install
```

Cuando este comando termine su ejecución estamos listos para correr nuestro cliente,

así: `/client$ ruby client.rb <shared_directory>`

para poder correr el cliente debemos pasarle como parámetro la ruta del directorio que queremos compartir.

## SADP2P

Ya que tenemos el servidor y cliente corriendo podemos comenzar a usar la aplicación. En la pantalla del cliente podremos ver algo así:

```
Starting thread to monitor files and register them on the server...
songs
Listening for incoming connections on port 16807.
Starting command line...
SADP2P '/'>
```

Para ver todos los directorios y archivos disponibles entre las maquinas que están conectadas a la aplicación podemos usar el comando “ls”.

para navegar entre los directorios tendremos que utilizar el comando “cd” y nombre del directorio, y en la parte derecha del prompt podremos ver en que directorio estamos parados. Ejemplo:

```
SADP2P '/'> cd text
SADP2P '/text'> cd tesis
SADP2P '/text/tesis'> ls
Borradores.txt  Tesis.txt
SADP2P '/text/tesis'>
```

Ahora cuando encontremos el archivo que nos interesa copiar a nuestra máquina debemos estar parados en el directorio donde se encuentra y usar el comando “cp” acompañado del nombre del archivo.

```

SADP2P '/'> ls
juanes.mp3      File.exists?(path)
shakira.mp3     print "#{path} exists. Overwrite? [y/n] "
text/tesis/Borradores.txt  text/a.txt
SADP2P '/'> cp juanes.mp3
songs/juanes.mp3
Asking server for information about 'juanes.mp3'...
Asking 127.0.0.1 for the file...
Got a connection from 127.0.0.1. Let's see what they want...
They want file 'juanes.mp3'
Please enter full path where you want to save file.

```

si el archivo solicitado existe entonces debes ingresar el path donde quieres que se guarde el archivo. Ejemplo:

```
/tmp/a.txt
```

y cuando termine la transmisión tendremos en la pantalla algo así:

```

downloads/a.txt exists. Starting transfer!
/tmp/a.txt
Transfer complete. Saved file as /tmp/a.txt.
SADP2P '/'> 

```

Si intentamos guardar el archivos en una carpeta donde existe un archivo con el mismo nombre nos aparecerá lo opción en la pantalla de sobrescribirlo o no:

```

downloads/a.txt exists. Starting transfer!
/tmp/a.txt
/tmp/a.txt already exists. Overwrite? [y/n] y
Transfer complete. Saved file as /tmp/a.txt.
SADP2P '/'> 

```

Si la respuesta es “n” la aplicacion nos volverá a preguntar donde queremos guardar el pero si la respuesta es “y” sobrescribirá el archivo.