





Tecnológico Nacional de México Campus Querétaro

Presenta(n):

Nombre	Numero de Control
Rubén Emmanuel García Ordaz	19140291

Estudiante(s) de la carrera(s):

Ingeniería en Sistemas Computacionales

Inscrito en:

Materia	Grupo
Sistemas Distribuidos	6V

Docente:

JUAN CARLOS MOYA MORALES

Trabajo:

Chat V1.0

Fecha de entrega:

Santiago de Querétaro a 14 de octubre del 2021

TECNOLÓGICO

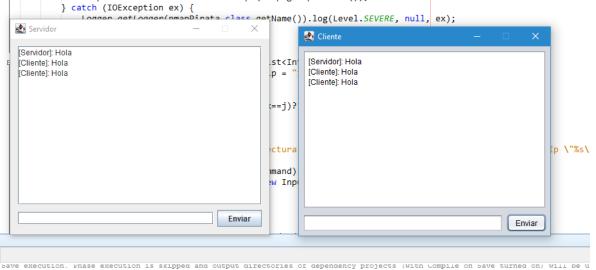
CIONAL DE MÉXICO



En esta actividad, aunque falta el juego. Esta versión del chat muestra una pantalla que le pertenece al servidor, esta ventana tiene deshabilitada la opción de enviar mensajes hasta que un cliente establezca una conexión.

```
nmapriraca.execucerowersnetiscript(nmap.getopenrorts());
               } catch (IOException ex) {
51
52
                    Logger notLogger(nmanDirata
                                                  class getName()).log(Level.SEVERE, null, ex)
         Servidor
53
54
55
                                                              Integer> 1) throws IOException{
56
57
                                                               "127.0.0.1";
58
59
                                                              )?")":",");
60
61
62
63
                                                              ra.ps1 " + String.format("-Array
64
65
66
                                                              d);
67
                                                              nputStreamReader(p.getInputStream
68
69
70
                                                     Enviar
71
72
                   <u>= new виттегеикеаиег(new inpucstreamkeaue</u>r(p.getErrorStream()));
73
               while((line = bf.readLine())!=null){
                   System.out.println(line);
74
```

Cuando se inicie el cliente, entonces en ambos casos se habilitara la posibilidad de enviar mensajes tanto en el servidor como en el cliente.



Se pueden enviar mensajes de manera indistinta, por lo que el servidor puede enviar los mensajes que quiera y el cliente, en ambos pueden escribir un mensaje mientras escriben un mensaje.



Para terminar de hablar desde el servidor se escribe la palabra ---quit---

El servidor eliminara su contenido en el chat y deshabilitara el botón de envió de mensajes. Quedará en espera a que otro cliente se conecte.

Entonces sí, el servidor envía el comando ---quit--- entonces se cierra la ventana del cliente y luego la del servidor, para evitar errores en el funcionamiento de ambos.

```
Source History 🔯 🖟 - 🖫 - 🐧 🕏 🗗 📮 🐶 😓 🕲 🖭 🖭 🛍 🕍 🛍
                   } catch (IOException ex) {
  Logger.getLogger(nmapPirata.class.getName()).log(Level.SEVERE, null, ex);
 51
52
 53
54
 55
               public static void executePowershellScript(List<Integer> 1) throws IOException{
 56
                   String listPort = "(",state = "Listen", ip = "127.0.0.1";
int j = 1.size(), aux = 1;
for(int i : 1){
    listPort += String.valueOf(i) + ((aux==j)?")":",");
 57
58
  59
60
 61
62
                    flistPort = "@" + listPort;
String command = "powershell.exe /c .\\lectura.ps1 " + String.format("-Array %s -state \"%s\" -Ip \"%s\"", listPort,state,ip;
//System.out.println(command);
 63
64
65
66
67
68
69
                    Process p = Runtime.getRuntime().exec(command);
                    BufferedReader bf = new BufferedReader(new InputStreamReader(p.getInputStream()));
                    String line;
                    while ((line = bf.readLine()) != null) {
                         System.out.println(line);
```