

# Cliente / Servidor

## Ejercicio 1

---

Utilizando lo aprendido anteriormente con el Window Builder, crea los siguientes programas y servicios para gestionar la autenticación de usuarios en un sistema.

- 1) Un cliente que permita hacer un Login y un Registro de usuario
- 2) Un Servidor HTTP con una base de datos, con la tabla T\_USUARIOS

Cada vez que un usuario se registra, se deberá almacenar en la BBDD no su password, sino el HASH de su password. De esta forma, nos aseguraremos de que únicamente el usuario conozca la password. Nótese que el login también debe de funcionar.

**Solución:** Ejercicio1

## Ejercicio 2

---

Lo mismo, pero el password que se envía desde el cliente se cifra con Clave Privada. El servidor HTTP deberá descifrarlo también mediante Clave Privada.

(Se supone que tanto el cliente como el servidor tienen el fichero de claves)

**Solución:** Ejercicio2

## Ejercicio 3

---

Lo mismo, pero el password que se envía desde el cliente se cifra con Clave Pública. El servidor HTTP deberá descifrarlo también mediante Clave Privada.

(Se supone que cliente y servidor tienen el fichero de claves correspondiente)

**Solución:** Ejercicio3