Planteamiento del problema

Desarrollar un solo programa en Java en modo consola que implemente un chat utilizando comunicación multicast mediante datagramas.

Se deberá ejecutar el programa en una máquina virtual con Windows Server 2012 en Azure.

Se deberá pasar como parámetro al programa el nombre del usuario que va escribir en el chat

Para demostrar el programa se deberá utilizar los siguientes usuarios: Juan, Pedro y Ana (no usar otros usuarios).

El programa deberá utilizar la siguiente función para enviar los mensajes multicast:

```
static void envia_mensaje_multicast(byte[] buffer,String ip,int puerto) throws IOException
{
   DatagramSocket socket = new DatagramSocket();
   socket.send(new DatagramPacket(buffer,buffer.length,InetAddress.getByName(ip),puerto));
   socket.close();
}
```

El programa deberá utilizar la siguiente función para recibir los mensajes multicast:

```
static byte[] recibe_mensaje_multicast(MulticastSocket socket,int longitud_mensaje) throws IOException
{
  byte[] buffer = new byte[longitud_mensaje];
  DatagramPacket paquete = new DatagramPacket(buffer,buffer.length);
  socket.receive(paquete);
  return paquete.getData();
}
```

El funcionamiento del programa será el siguiente:

- El programa creará un Thread que actuará como cliente multicast, el cuál recibirá los mensajes del resto de los nodos. Cada mensaje recibido será desplegado en la pantalla. El Thread desplegará el mensaje que envía el mismo nodo.
- En el método main(), dentro de un ciclo infinito:
 - Se desplegará el siguiente prompt: "Ingrese el mensaje a enviar:" (sin las comillas), entonces se leerá una String (el mensaje).
 - Se deberá enviar el mensaje a los nodos que pertenecen al grupo identificado por la IP 230.0.0.0 a través del puerto 50000. El paquete a enviar deberá tener la siguiente forma:

nombre usuario dice mensaje ingresado

Dónde nombre_usuario es el nombre del usuario que pasó como parámetro al programa (Juan, Pedro o Ana) y mensaje_ingresado el mensaje que el usuario ingresó por el teclado, separados por la palabra "dice".

Se deberá completar el siguiente programa:

```
class Chat
{
   static class Worker extends Thread
   {
      public void run()
      {
            // En un ciclo infinito se recibirán los mensajes enviados al
            // grupo 230.0.0.0 a través del puerto 50000 y se desplegarán en la pantalla.
      }
   }
   public static void main(String[] args) throws Exception
   {
      new Worker().start();
      String nombre = args[0];
      // En un ciclo infinito se leerá cada mensaje del teclado y se enviará el mensaje al
      // grupo 230.0.0.0 a través del puerto 50000.
   }
}
```

Para probar el programa, se deberá ejecutar la siguiente conversación (la cuál aparece en negritas) en tres ventanas de comandos (cmd) en la máquina virtual con Windows Server 2012. En la primera ventana escribirá Pedro, en la segunda ventana escribirá Juan y en la tercera ventana escribirá Ana:

Pedro debe escribir:

hola a todos

Juan debe escribir:

hola Pedro

Ana debe escribir:

hola Pedro

Pedro debe escribir:

¿alguien sabe dónde será el concierto?

Juan debe escribir:

será en la plaza central

Ana debe escribir:

¿A qué hora?

Juan debe escribir:

a las 6 PM

Pedro debe escribir:

gracias, adiós

Ana debe escribir:

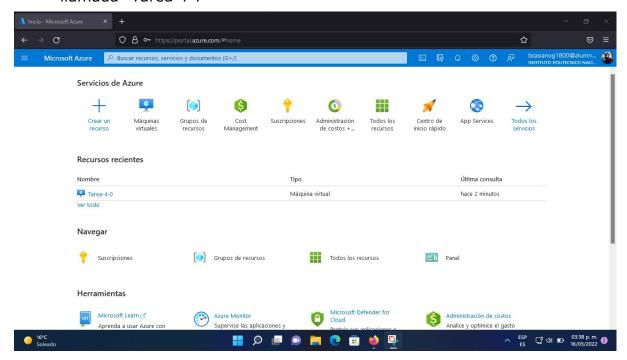
adiós Pedro

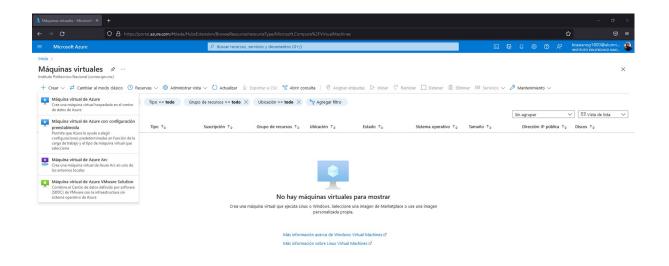
Los signos de interrogación y las letras acentuadas deberán desplegarse correctamente en la ventana de comandos de Windows (sugerencia, utilizar la codificación de texto que corresponda).

Desarrollo de la tarea

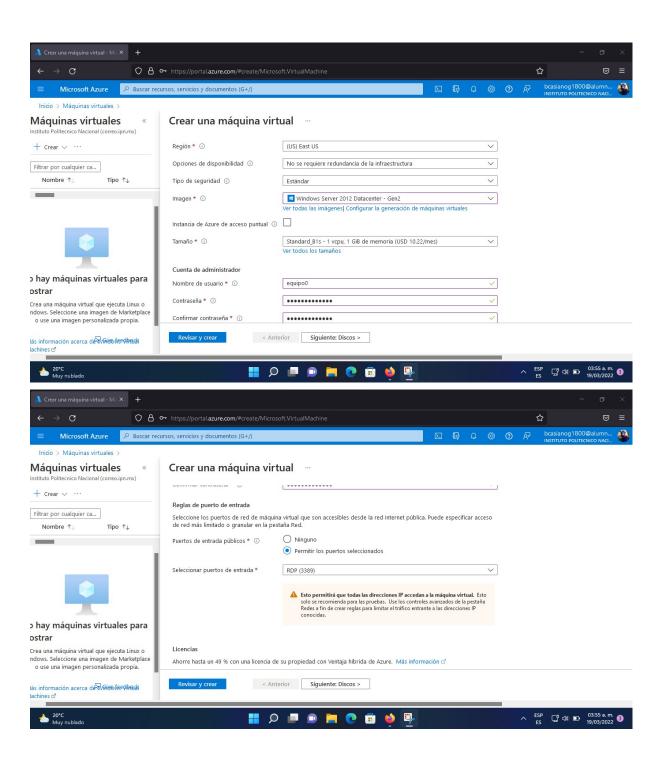
Creación de la máquina virtual con Windows Server 2012

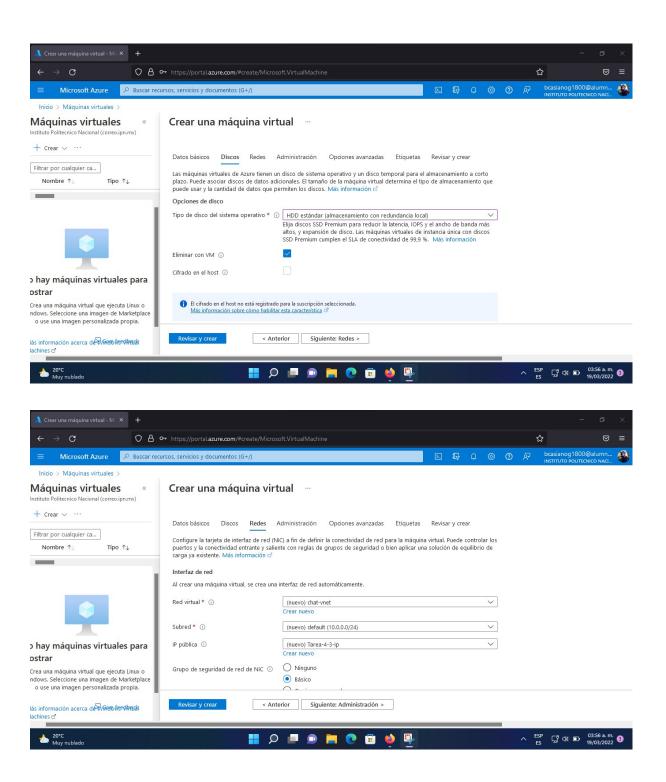
 En esta imagen de abajo está el menú principal de Azure, se selecciona la opción de Máquinas Virtuales y creamos la máquina virtual con Windows Server 2012 llamada "Tarea-4".

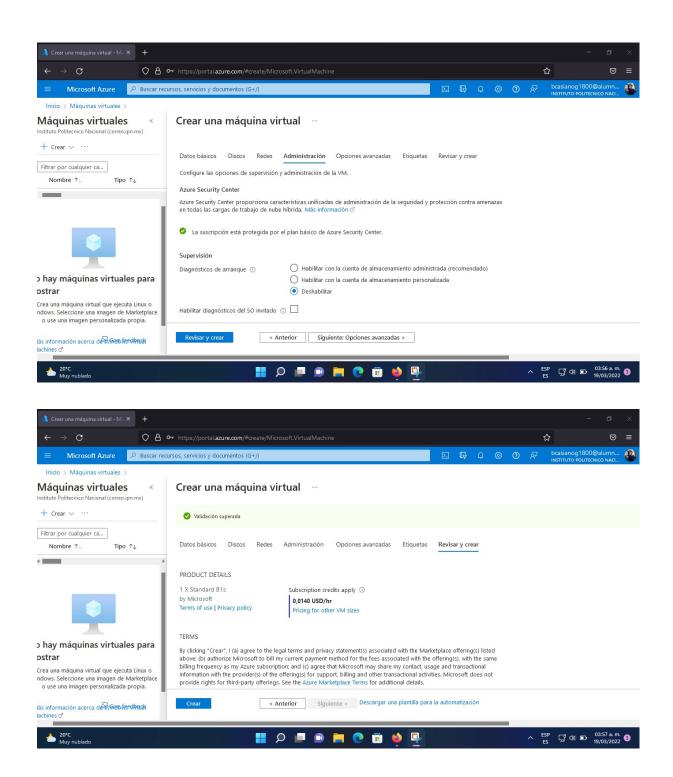


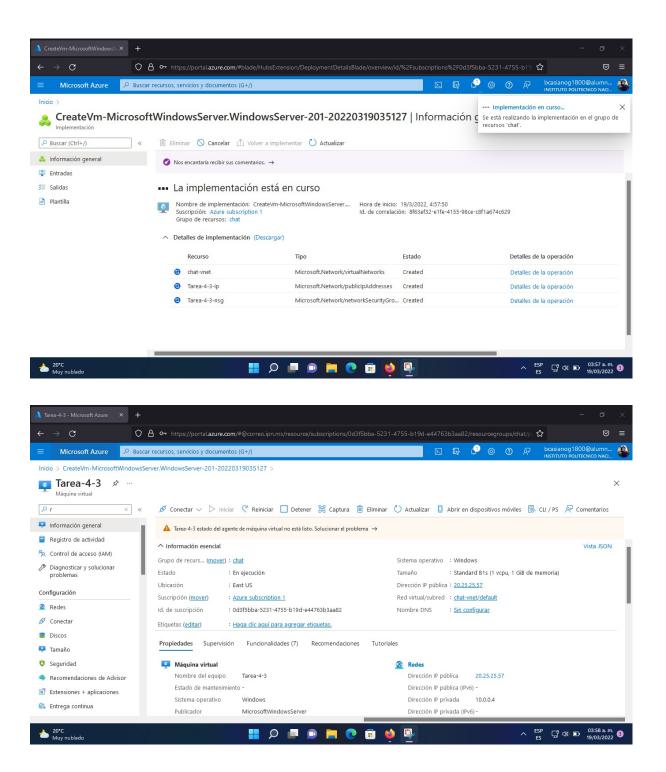


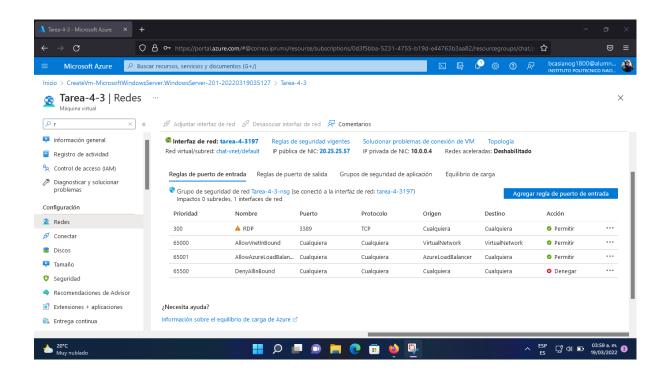
☆ **⊘** ≡ Buscar recursos, servicios y documentos (G+/) Inicio > Máquinas virtuales > Máquinas virtuales Crear una máquina virtual ... + Crear \vee \cdots Datos básicos Discos Redes Administración Opciones avanzadas Etiquetas Revisar y crear Filtrar por cualquier ca... Cree una máquina virtual que ejecuta Linux o Windows. Seleccione una imagen de Azure Marketplace o use una imagen personalizada propia. Complete la pestaña Conceptos básicos y, después, use Revisar y crear para aprovisionar una máquina virtual con parámetros predeterminados o bien revise cada una de las pestañas para personalizar la configuración. Más información d' Nombre ↑↓ Tipo ↑↓ Detalles del proyecto Seleccione la suscripción para administrar recursos implementados y los costes. Use los grupos de recursos como carpetas para organizar y administrar todos los recursos. Azure subscription 1 Suscripción * ① Grupo de recursos * ① (Nuevo) chat o hay máquinas virtuales para Crear nuevo ostrar Detalles de instancia Crea una máquina virtual que ejecuta Linux o ndows. Seleccione una imagen de Marketplace o use una imagen personalizada propia. Nombre de máquina virtual * ① Tarea-4-3 lás información acerca d**ବିୟୁମ୍ବାଧର ହେମ୍ବରଣ** lachines ଫ Revisar y crear < Anterior Siguiente: Discos > 🔡 👂 🔳 😥 🛅 ^ ESP ☐ □ □ 03:54

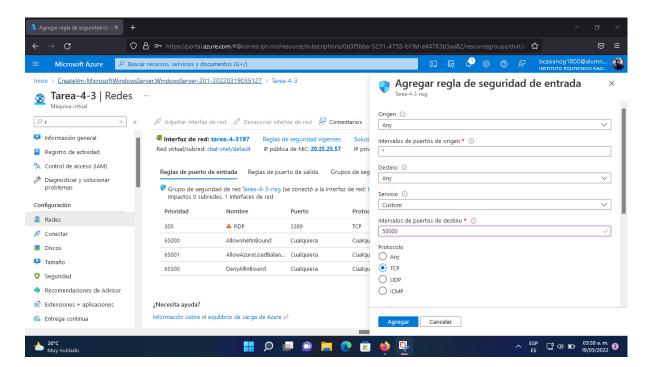


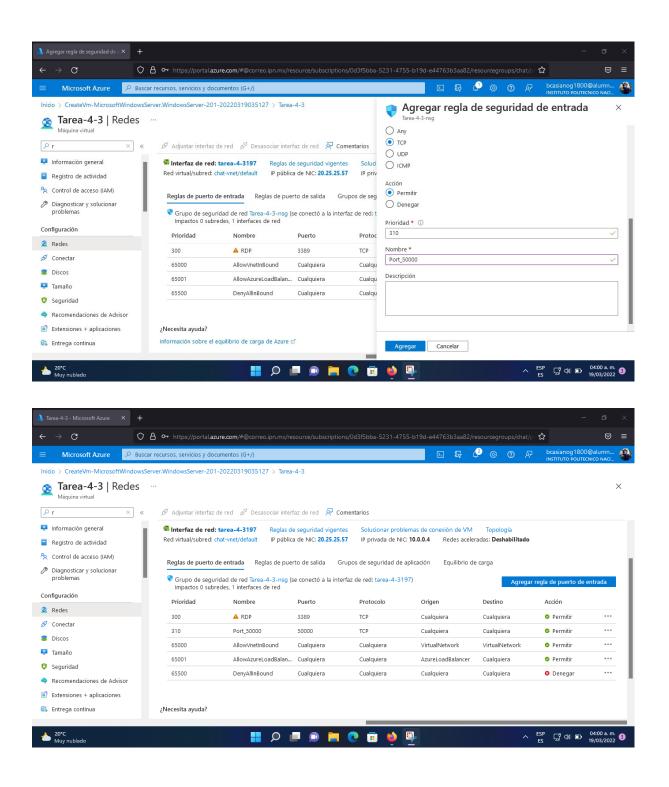












Compilacion y ejecucion del programa

