

## Simulación enrutamiento

Ángelo Ibáñez - 20212020007

Brayan Sierra – 20212020036

Andrés Acevedo – 2022102010

## Información básica

### Diagrama inicial de clases

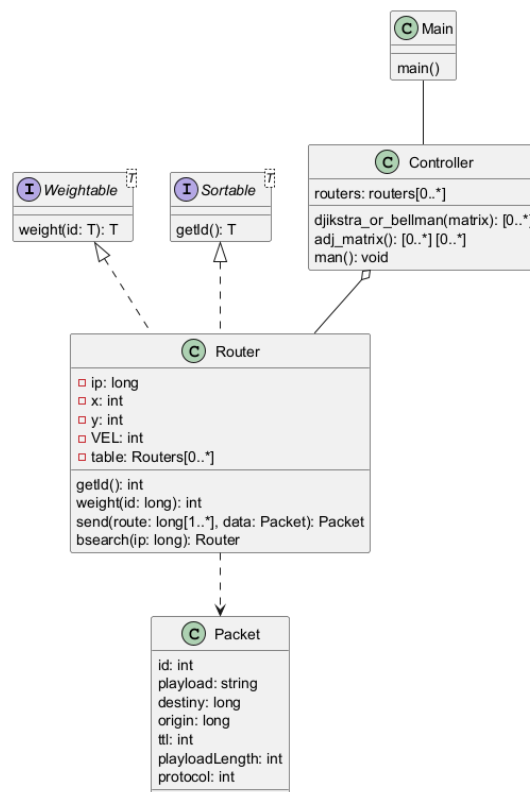


Figura. Diagrama inicial

### Grafo empleado

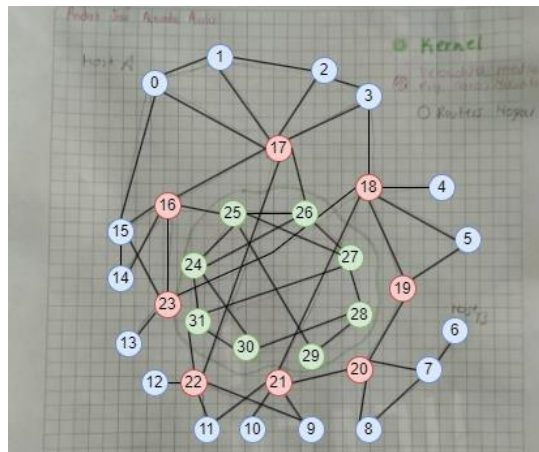


Figura. Grafo empleado

### Dependencias

No hay dependencias adicionales a descargar.

### Funcionamiento

Desde el usuario el programa funciona de la siguiente manera:

1. Pregunta por un origen.
2. Pregunta por un destino.
3. Pregunta cuál es el mensaje para enviar.
4. Se envía y se imprime el contenido del destino. Junto a otros datos relacionados al flujo de packets.

Desde la parte del negocio:

1. Se reciben ip de origen, destino y el mensaje.
2. Se calcula la ruta del origen al destino con el algoritmo Dijkstra.
3. Se parte el mensaje en packets con capacidad de 16 letras.
4. Se envía uno por uno al destino y se guardan en una cola.
5. Se reorganiza, se unen las partes y se imprime tanto el mensaje como información relacionada con la transmisión de los packets.