

1. Utilizando UDP, implemente un par cliente servidor, de tal forma que el cliente envíe periódicamente (período configurable) paquetes secuenciados ( 0, 1, 2, ...) y que el servidor los reciba, manteniendo estadísticas de paquetes recibidos y paquetes perdidos. Tener en cuenta que los paquetes pueden venir en distinto orden. Suponga que lo que se está transfiriendo son frames de video o audio, por lo que un paquete fuera de orden ya no es útil y se lo puede considerar perdido (previamente).
2. Repetir el ejercicio anterior utilizando Multicast.
3. Implemente un server de echo (implementar utilizando stream sockets y permitir tener multiples clientes), pero que además se anuncie periódicamente en la red local utilizando UPD (la anunciación debería contener address/port del server).
4. Implemente un cliente, que permita descubrir algún server de ECHO en la red local (ver problema anterior) y acceda a su funcionalidad.