

# Taller Clientes y Servicios

Sarah Camila Vieda Castro

Febrero 2020

## 1 Introducción

Un servidor web es el ordenador que ofrece la información mediante una aplicación del programa llamado servidor que recibe la información, la procesa y responde enviando una petición al cliente. El código recibido por el cliente suele ser compilado y ejecutado por un Navegador Web, se le envía al cliente un código HTML de la página y el cliente una vez recibido este código, lo interpreta y lo muestra en pantalla.

## 2 Arquitectura Ejercicio Propuesto

### Ejercicio 1

En este ejercicio se implementó un programa en el que apartir de un objeto de tipo URL en mi caso use la variable google2 e ingrese la siguiente URL: <http://campusvirtual.escuelaing.edu.co/moodle/mod/assign/view.php?id=34731>, se imprimía en pantalla cada uno de sus componentes. Es decir, los métodos `getProtocol()`, `getAuthority()`, `getHost()`, `getPort()`, `getPath()`, `getQuery()`, `getFile()` y `getRef()`.

### Ejercicio 2

Se realizó una aplicación browser que dada una URL en mi caso la URL de google: <http://google.com> leeremos los datos de esta dirección y se almacenarán en un archivo `resultado.html`

### Ejercicio 3

Utilizando sockets se realizó un servidor el cual recibe un número desde la URL y responde el cuadrado de este número, esta respuesta se muestra en una página HTML. La implementación que realicé para este ejercicio se encuentra desarrollada en la clase `Ejercicio3Server`.

## Reto 1

Este reto consistía en realizar un servidor web que soporte múltiples solicitudes y luego retornar los archivos que se le solicitaron.

En mi caso, solo logré desarrollar el Servidor en el que se realiza la lectura de la entrada y se busca obtener la solicitud GET en la variable resource y la guarda.

Por último realice la implementación de un método llamado getResources el cual hace el llamado a otros métodos como getPaisaje y notFound de acuerdo a las condiciones que se cumplan para obtener así los recursos que se desean.