

Sistemas Operativos

Práctica 2

1. Procesos.

Considere el programa elaborado en la práctica 1 en la que se gestiona información de perros desde una consola. Las funciones implementadas fueron: insertar, leer, borrar y buscar registros. Estos registros son almacenados en disco. Para la práctica 2, es necesario diseñar dos programas cliente-servidor, que permitan acceder a los registros almacenados en disco.

1.1. Servidor.

El programa servidor deberá gestionar el archivo *dataDogs.dat*, que almacena los registros de los perros. A su vez, el servidor podrá recibir peticiones de clientes a través de la red, para realizar cada una de las solicitudes especificadas previamente: insertar, leer, borrar y buscar. La estructura de cada registro es la siguiente:

- Nombre. Cadena de máximo 32 caracteres.
- Edad [años]. Entero de 32 bits.
- Raza. Cadena de máximo 16 caracteres.
- Estatura [cm]. Entero de 32 bits.
- Peso [Kg]. Real de 32 bits.
- Sexo [H/M]. 1 caracter.

Al entrar en ejecución, el servidor no mostrará ningún menú ni mensaje alguno. El servidor se limitará a gestionar las operaciones con los clientes y a guardar en un archivo llamado *serverDogs.log* un *log* de las operaciones que se estén realizando. El formato *log* de cada operación es el siguiente:

[Fecha YYYYMMDDTHHMMSS] Cliente [IP] [inserción | lectura | borrado | búsqueda] [registro | cadena buscada]

1.2. Cliente.

El programa cliente deberá mostrar un menú igual al de la práctica 1:

1. **Ingresar registro.** Al ingresar pide uno a uno, los campos de un registro.
2. **Ver registro.** Al ingresar muestra el número de registros presentes y solicita el número del registro a ver. Valida que el número sea válido.
3. **Borrar registro.** Al ingresar muestra el número de registros presentes y solicita el número del registro a borrar. El registro es borrado del archivo, por lo que el archivo debe reducir su tamaño.
4. **Buscar registro.** Solicita una cadena de caracteres a buscar en los campos *nombre* de los registros. Muestra todos los registros que coincidan completamente con el nombre. No se distingue mayúsculas de minúsculas.
5. **Salir.**

Cuando se digite una opción, esta deberá ser enviada al servidor a fin de iniciar su gestión. La transferencia de datos entre procesos se hará mediante la escritura directa de la estructura. El formato de los comandos es libre y deberá especificarse en el documento.

1.3. Consideraciones.

- Agrupar la información de un registro en la estructura *dogType*.
- Hacer uso de punteros y de memoria dinámica (`malloc()` - `free()`).
- Por cada opción ejecutada, siempre se debe dar un mensaje de confirmación y solicitar cualquier tecla para continuar, antes de volver al menú principal.
- Los datos ingresados siempre son almacenados en un archivo llamado *dataDogs.dat* que reside en la carpeta desde donde se ejecute el programa servidor. Este archivo debe tener las características de tamaño, búsqueda y estructura, definidas en la práctica 1.
- El número máximo de clientes que se pueden conectar al servidor es de 32.
- Entrega: Archivos fuentes **p2-dogServer.c** **p2-dogClient.c** **Makefile** y archivo LEEME. Todo dentro de una carpeta con los nombres que aparecen en el correo para cada integrante. Pej: **capedrazab-capedrazab**. Incluya más archivos fuente si lo desea. Los programas principales y ejecutables deberán llamarse igual y como se indica. La forma de entrega se indicará días antes de la entrega.

1.4. Calificación.

Se tendrán en cuenta los siguientes aspectos para la evaluación:

- Funcionamiento de los programas. Servidor: 30 % Cliente: 30 %
- Código limpio. 20 % (modular, tabulaciones, comentarios - básicos, declaración de constantes, etc.)
- Documentos: manual de uso y especificaciones 10 %, informe de elaboración (funciones, diagrama de comunicaciones, diagrama de bloques) 10 %. Se tiene en cuenta redacción y ortografía de los documentos.