

```

1  # -----
2  # ----- Nombre: Cristian Beltran Concha -----
3  # ----- Prof: Luis Caro Saldivia -----
4  # ----- Asignatura: Programacion 2 -----
5  # -----
6  # ----- Descripcion: Server Socket recibe fotos
7  # ----- y las muestra mediante pygame
8  # -----
9  import socket
10 import pygame
11 import os
12 s = socket.socket(socket.AF_INET, socket.SOCK_STREAM)
13
14 s.bind(("localhost", 10000))    # Socket
15 print "Esperando Conexion..."
16 s.listen(1)    #conexiones esperando escuchar
17 sClient, addr = s.accept()
18 print "Conexion aceptada"
19
20 def Load_Image(sFile,transp=False):
21     try: image = pygame.image.load(sFile)
22     except pygame.error,message:
23         raise SystemExit,message
24     image = image.convert()
25     if transp:
26         color = image.get_at((0,0))
27         image.set_colorkey(color,RLEACCEL)
28     return image
29
30
31 pygame.init()
32 nSize=[200,200]
33 Black = [0,0,0]
34 Sc = pygame.display.set_mode(nSize)
35 pygame.display.set_caption("Imagenes Sockets")
36
37 lOK = True
38 while lOK:
39     for event in pygame.event.get():
40         if event.type == pygame.QUIT: lOK = False
41         imgString = sClient.recv(200000)
42         if imgString == "END":    # comando de termino
43             break
44         size = sClient.recv(1000).split("x")
45         print size
46         imgSurf = pygame.image.fromstring(imgString,(int(size[0]),int(size[1])), "RGB")    #
47         # recibe la imagen como string
48         pygame.image.save(imgSurf, "img.jpg")    # guarda la imagen
49
50         Img = Load_Image("img.jpg")
51         Img = pygame.transform.scale(Img,(200,200))    #resizea la imagen
52
53         Sc.fill(Black)
54         Sc.blit(Img,(0,0))
55         pygame.display.flip()
56         os.remove("img.jpg")
57 s.close()

```