



UNIVERSIDAD CATOLICA  
DE TEMUCO

# **Laboratorio #4**

## **Programación 2**

Alumno: Cristian Beltrán Concha

Profesor: Luis Caro Saldivia

Fecha: 11-11-2015

1.- Programe en python un sistema **CHAT** bajo el esquema Socket Cliente-Servidor. El chat permite la conversacion entre 2 usuarios conectados. Configure la conexión con **LocalHost** en el puerto **10.000**. Vea la siguiente interfaz como referencia.



Servidor Socket

```
import socket

s = socket.socket(socket.AF_INET, socket.SOCK_STREAM)

s.bind(("localhost", 10000))    # Socket
print "Esperando conexion..."
s.listen(1)    #conexiones esperando escuchar
sClient, addr = s.accept()
print "Conexion aceptada!!"
while 1:
    msje = sClient.recv(1000)
    print "Cliente>> " + msje
    sClient.send(raw_input("Server>> "))
s.close()
```

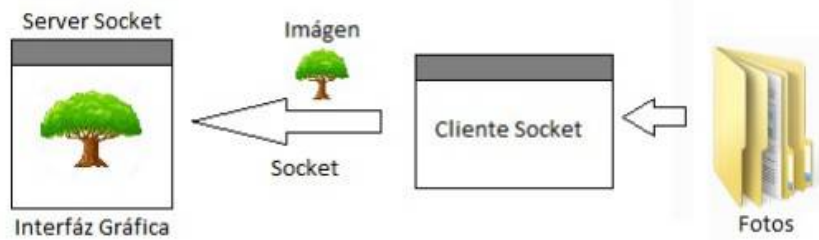
Cliente Socket

```
import socket

s = socket.socket(socket.AF_INET, socket.SOCK_STREAM)
s.connect(("localhost", 10000))
print "Conectado!!"
while 1:
    s.send(raw_input("Cliente>> "))
    print "Server>> " + s.recv(1000)

s.close()
```

2.- Programe en python un sistema de envío de imágenes bajo el esquema Socket Cliente-Servidor. El Cliente Socket deberá enviar todas las fotos que están dentro de la carpeta **FOTOS** al Servidor Socket, cada **1** segundo. El Servidor Socket deberá visualizar, mediante una interfaz gráfica, todas las fotos recibidas. Utilice Pygame. Utilice **LocalHost** con puerto **10.000**.



3.- Lo mismo que el problema anterior, pero las imagenes deberán ser almacenadas en la base de datos **Fotos** y en la Tabla **Img**. La estructura de esta tabla es: {id IPKA, mi Blob}. Deberá programar además un script que muestre (interfaz grafica) cada 1 segundo todas las imagenes que estan almacenadas en la tabla **Img**. Diseñe la interfaz de su preferencia mediante pygame. Utilice SQLite.

