

```

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 inserta a una Base de Datos
8  # -----
9  import socket
10 import pygame
11 import sqlite3
12 import time
13
14 s = socket.socket(socket.AF_INET, socket.SOCK_STREAM)
15
16 s.bind(("localhost", 10000))    # Socket
17 print "Esperando Conexion..."
18 s.listen(1)    #conexiones esperando escuchar
19 sClient, addr = s.accept()
20 print "Conexion aceptada"
21
22
23 # Crea Tabla Img
24 conn = sqlite3.connect("Fotos.db")
25 cur = conn.cursor()
26 cur.execute('DROP TABLE IF EXISTS Img ')    # Elimina la tabla si es q existe
27 cur.execute('CREATE TABLE Img (id INTEGER PRIMARY KEY AUTOINCREMENT, im BLOB )')    # Crea la
    tabla
28 conn.commit()
29 cur.close()
30 conn.close()
31
32
33 # ----- Sube la Imagen a la BD -----
34 def upImageDB(dirImage):
35     img = open(dirImage, 'rb').read()
36     buff = sqlite3.Binary(img)
37     try:
38         conn = sqlite3.connect("Fotos.db")
39         cur = conn.cursor()
40         cur.execute("INSERT INTO Img(im) VALUES(?)", (buff,))
41         conn.commit()
42         cur.close()
43         conn.close()
44     except:
45         print "Error DB"
46
47 # -----
48 # ---- Recive las fotos por socket y las sube a la BD
49 # -----
50 while 1:
51     imgString = sClient.recv(200000)
52     if imgString == "END":    # comando de termino
53         break
54     size = sClient.recv(1000).split("x")
55     print size
56     imgSurf = pygame.image.fromstring(imgString,(int(size[0]),int(size[1])), "RGB")    #
    recibe la imagen como string
57     pygame.image.save(imgSurf, "img.jpg")    # guarda la imagen
58     upImageDB("img.jpg")
59
60
61
62 s.close()

```