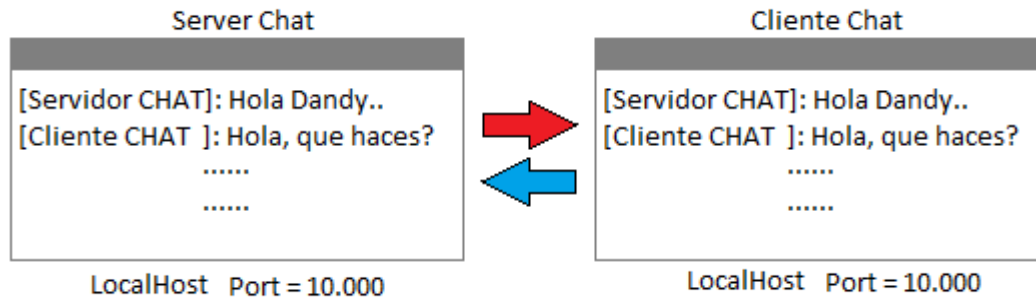


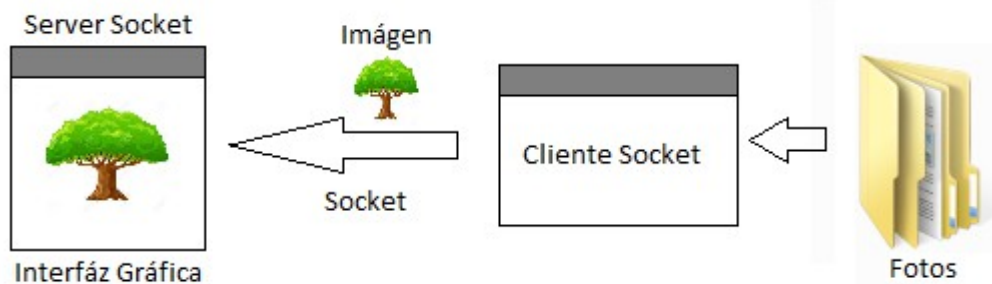
Laboratorio #4 Programacion II – INFO 1123

By Alberto Caro

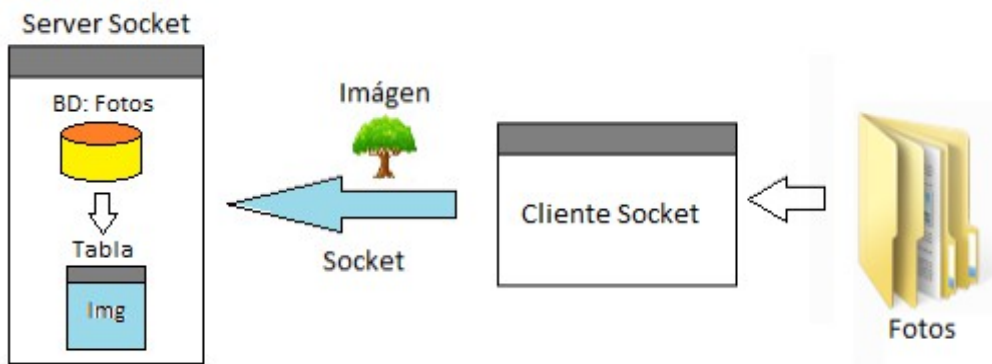
1.- Programe en python un sistema **CHAT** bajo el esquema Socket Cliente-Servidor. El chat permite la conversacion entre 2 usuarios conectados. Configure la conexión con **LocalHost** en el puerto **10.000**. Vea la siguiente interfaz como referencia.



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 interfáz 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.



Fecha de Entrega: Miercoles 11 de Noviembre. Trabajo Individual + Informe Completo.
En Horario de Clases se defiende el proyecto.