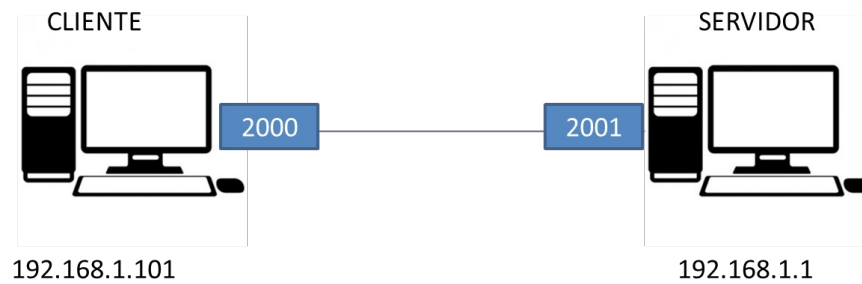


ACTIVIDADES

Se desea realizar una aplicación en red usando el protocolo UDP para la comunicación entre dos máquinas.



El funcionamiento del programa es el siguiente:

- El cliente envía un paquete al servidor
- El servidor devuelve la fecha al cliente mediante la llamada Date()

Una vez realizado el programa, completa las siguientes sentencias de forma que se consiga lo especificado en cada una de las siguientes cuestiones:

Código en la máquina 192.168.1.101

Ejercicio 1.

Creación de un socket para el envío de datagramas a través del puerto 2000.

Ejercicio 2.

Creación de un datagrama para el envío de un datagrama a la máquina 192.168.1.1 al puerto 2001.

Ejercicio 3.

Envío del datagrama

Ejercicio 4.

Recepción del datagrama y presentación de su contenido por pantalla (sabemos que el datagrama contiene una cadena de texto)

Ejercicio 5.

Cerrar el socket

Código en la máquina 192.168.1.1

Ejercicio 6.

Creación de un socket para la recepción de datagramas a través del puerto 2001.

Ejercicio 7.

Creación de un datagrama para la recepción de información usando un buffer de tamaño 1024.

Ejercicio 8.

Recepción del datagrama

Ejercicio 9.

Creación de un datagrama para el envío de un datagrama a la máquina que envió el paquete. El datagrama contendrá la fecha

Ejercicio 10.

Envío del datagrama

Ejercicio 11.

Cerrar el socket