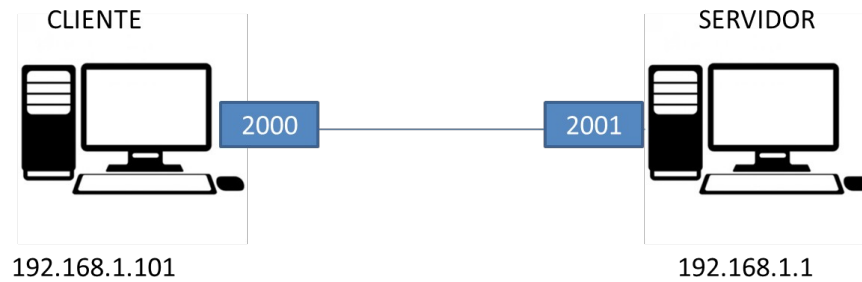


### ACTIVIDADES

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



**El programa deberá permitir al cliente enviar la palabra "Hola" al servidor mediante UDP. El servidor deberá mostrar el contenido del paquete recibido.**

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 información a la máquina 192.168.1.1 al puerto 2001. El datagrama contendrá la palabra "Hola"

**Ejercicio 3.**

Envío del datagrama

**Ejercicio 4.**

Cerrar el socket

**Código en la máquina 192.168.1.1**

**Ejercicio 5.**

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

**Ejercicio 6.**

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

**Ejercicio 7.**

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

**Ejercicio 8.**

Cerrar el socket