

# Cómo probar los test en el servidor de referencia

## desde Mac

Uno de los requisitos mínimos para aprobar las prácticas de Programación II es que estas compilen en el servidor de referencia.

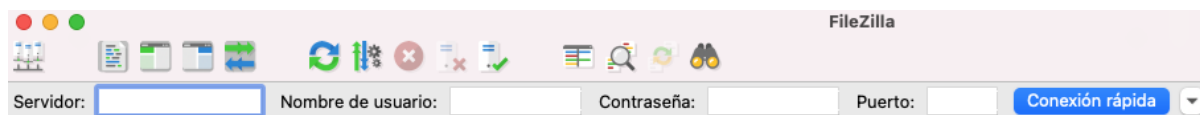
La IP de dicho servidor puede cambiar de año a año, en el curso 2021/2022 la IP utilizada era 10.11.28.50

### 1. Subir tus archivos al servidor

Para ello, usaremos [Filezilla](#), por lo que el primer paso será descargarlo.

Es importante que al realizar cualquiera de estos pasos estemos conectados a la VPN de la universidad (mediante [Pulse Secure](#)) o a eduroam.

A continuación abriremos Filezilla, y para conectarnos cubriremos los siguientes campos:



- Servidor: 10.11.28.50
- Nombre de usuario (el correo de la udc con el @udc.es incluido):  
ejemplo\_correo@udc.es
- Contraseña (la contraseña de nuestro correo)
- Puerto: 22

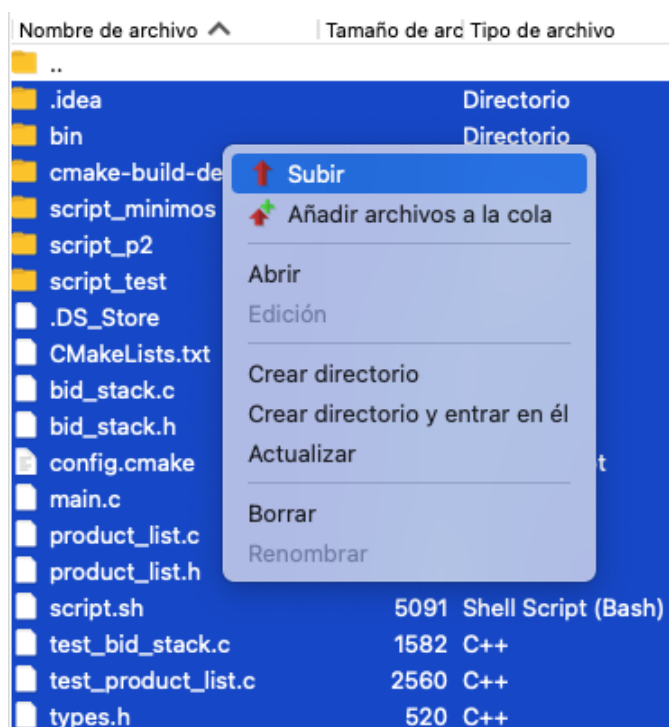
Y le daremos a al botón de Conexión Rápida, sabremos que nos hemos conectado correctamente cuando en la pantalla nos aparezca un mensaje de: *Connected to 10.11.28.50*

La parte inferior de la pantalla estará dividida en 2, en un lado estará **Sitio local** (tu ordenador) y a la derecha **Sitio remoto** (el servidor).

- Sitio local → Para poder subir los archivos desde tu ordenador, tendrás que navegar hasta el directorio en donde los tengas guardados.

- Sitio remoto → Deberás navegar hasta la carpeta donde quieras guardarlos en el servidor, mejor que esté dentro de la carpeta ya existente **FIC\_BOX**.
  - Si quieres crear una nueva carpeta llamada PROII para tener todo organizado simplemente botón derecho → Crear Directorio, e introduces el nombre. Para subir los archivos dentro de esa, tendrás que entrar en ella.

Para subirlos tendrás que seleccionar en el lado de Sitio Local, todos los archivos que quieras subir (manteniendo Shift puedes seleccionar varios), pulsar botón derecho sobre ellos → **Subir**.



## 2. Subir el script

Para la práctica te darán un archivo comprimido que tendrá el script que hay que pasarle al código. Este archivo hay que descomprimirlo, y al subirlo tiene que encontrarse en el mismo directorio que tu código.

Como se ve en la foto de arriba tanto script.sh, como script\_minimos, script.test, script\_p2 (todo lo que contenía el zip), están en la misma carpeta que el main y los otros archivos.

## 3. Ejecutar el script

Para ello abriremos el terminal (línea de comandos), y nos conectaremos por ssh al servidor de referencia, utilizando nuestro correo, e introduciendo nuestra contraseña cuando nos la pida:

```
ssh ejemplo_correo@udc.es@10.11.28.50
```

Una vez conectados navegaremos hasta la carpeta en donde hayamos subido los archivos. Por ejemplo: *cd FIC\_BOX/PROII*

Antes de poder ejecutar el script tendremos que darle permisos:

```
chmod u+x script.sh
```

Ahora ya podremos ejecutarlo mediante

```
./script.sh
```

Este comando ejecutará todas las funciones del main, si quisiésemos ejecutar solo los test (los que comprueban las implementaciones de las listas), tendríamos que hacer:

```
./script.sh -p test
```

Además tenemos la opción de que, en caso de que tengamos algún error nos de más información sobre él, con el comando:

```
./script.sh -v
```

Con él nos mostrará a la izquierda la salida correcta y a la derecha la salida de nuestro programa.