

Descripción del ejercicio:

En el programa cliente y servidor que realice un menú donde el cliente manda una opción y esta la recibe el servidor y pide los datos según la opción que se envió y la respuesta la mandamos hacia al cliente y el cliente sigue ejecutándose hasta mandar la opción 4 la cual hace que el cliente finalice, para esto se usó la parte de UDP en java lo cual para el menú nos creamos un switch en el servidor así para cada opción la cual es primo, palíndromo, máximo de tres números y la última opción la de salir en esta parte para la opción de salir lo que hice fue validar directo en el cliente así cuando nos digite la opción 4 la conexión con el servidor debe finalizar y ya no enviar más peticiones al servidor, para la parte de la respuesta uso un buffer de respuesta al igual que la entrada o la opción que se envió desde el cliente uso buffer de recepción todo se envía y recibe como datagramas, para hacer correr el cliente y el servidor simultáneamente como nos pide en el ejercicio, use la parte de hilos la cual me guíe con el link que se dejó en la descripción del ejercicio lo cual hago es en cada clase respectiva servidor y cliente lo que hago es heredar de la clase por defecto Thread para esto me creo un método vacío el cual lo llamo run y lo que hago es poner un @Override para así sobrescribir en el método de la clase por defecto lo cual lo implemento en una clase principal en esta creo un objeto servidor y cliente y para hacer correr pongo un .start primero hago correr el servidor y luego el cliente pero con lo de hilos las dos clases correr simultáneamente como se muestran en la carpeta capturas y vemos que si ponemos la opción 4 sale del cliente pero el servidor sigue corriendo.