**Infraestructura Computacional – Caso 3**

**Juan Felipe Sánchez Guerrero – 201618582  
Iván David Salazar Cárdenas – 201629873**

1. **Cambios en el Servidor**

Para implementar los cambios en el servidor se realizaron cambios que se pueden identificar en su mayoría en el código con la etiqueta “//TODO cambio”. En términos generales, se cambió la manera de crear un Thread de D, en la clase C del servidor, ahora se guardan los Threads en un arreglo que se encarga de correrlos para que estos esperen la señal. En la clase del cliente, se utiliza GLoader para generar una carga, además, se modificó para enviar los mensajes que antes caían bajo una opción o que requerían entrada de persona. El cliente también está modificado para guardar los tiempos de desempeño según los requerimientos, para esto se hace uso de una clase Medidas que busca al final del proceso imprimir los resultados promedio de desempeño de cada corrida.

1. **Descripción Máquina Servidor**

La máquina que buscaba ejecutar el servidor tiene las siguientes características:

* 64 Bits
* 2 cores
* 2,7 Ghz
* 8 Gigabytes de Ram (7,88 disponibles)
* 1024 Megabytes como máximo Heap para la JVM

1. **Comportamiento en diferentes concurrencias**
2. **Comportamiento en diferentes seguridades**