

Documento de Actas

Práctica Redes de Computadores

2019 - 2020

Autores

Joan Albert Vallori Aguiló
Izar Maria Pietro Castorina
Lisandro Rocha

Día 1 (20/12/19)

En esta primera reunión, se ha realizado la revisión del enunciado de la práctica, apuntando todos los elementos importantes a tener en cuenta para su posterior realización. Se han considerado los entregables y se han marcado las fechas objetivo en las cuales se deberían tener listas las diferentes partes del proyecto. Finalmente se ha decidido un día para hacer una última reunión y realizar la prueba final del programa y realizar las capturas con WireShark.

La siguiente tabla muestra las fechas objetivo.

Fecha	Tarea a Completar
20/12/19	Organización del trabajo por entregables con fechas
22/12/19	Implementación básica de la estructura Cliente y Servidor
05/01/20	Implementación de la encriptación
12/01/20	Implementación de la interfaz gráfica
17/01/20	Solución de errores (bugs)
20/01/20	Prueba final y capturas de WireShark

Día 2 (22/12/19)

Hemos implementado la parte básica del cliente y servidor, su comportamiento es muy simple. El servidor es el encargado de crear el Socket y lo imprime por pantalla. Posteriormente el cliente se conecta al mismo Socket y se puede comenzar con la comunicación desde el cliente hacia el servidor.

Día 3 (04/01/20)

Al final por una incidencia referente a las fiestas no se podrá quedar día 05/01/20 como especificamos en las fechas, es por ello que quedamos un día antes.

Hoy se ha implementado un sistema básico de encriptación que funciona de la siguiente manera:

1. Creamos un string vacío.
2. Mediante un for recorreremos el mensaje y convertimos cada carácter en un número hexadecimal.
3. Devolvemos la cadena encriptada.

El método de desencriptación aplica el proceso inverso en el extremo opuesto de la comunicación para devolver el mensaje original.

Día 4 (12/01/20)

Hoy se han implementado las interfaces gráficas tanto del cliente como del servidor. En una interfaz muy sencilla donde del lado del cliente tenemos un JPanel y un textField que permite introducir el mensaje y en presionar la tecla ENTER se enviará hacia el servidor.

Del lado del servidor se recibe el mensaje desencriptado gracias a la función *decripta()* y lo imprime en su JTextArea.

Día 5 (17/01/20)

Hoy nos hemos dado cuenta que el servidor también tiene que poder enviar mensajes al cliente, es por ello que nos hemos puesto manos a la obra con este trabajo y hemos conseguido implementarlo.

Otros bugs menores ha sido solucionados, y además han sido añadidos comentarios explicativos en el propio código.

Día 6 (20/01/20)

El día de la verdad ha llegado, todo funciona perfectamente; tanto la aplicación básica como las funcionalidades extras (encriptación e interfaz gráfica).

Las capturas con WireShark han sido tomadas exitosamente y han sido comentadas y filtradas según el puerto TCP elegido para el socket (9090).