



TRABALHO PRÁTICO Nº 1 DE REDES DE COMPUTADORES PROF. WENDLEY SILVA – 2017.2

IMPLEMENTAÇÃO DE SOCKETS

Trabalho em dupla (ou individual)

Data de entrega: até 23hr55min de 06/12/2017, via SIGAA.

Regras sobre atraso: durante as primeiras 24h (inclusive) de atraso na entrega, haverá um redutor de 1,0 ponto na nota da atividade. A partir de 24h de atraso, haverá novas subtrações (cumulativas) de 2,0 pontos por cada 24h. Exemplo: um atraso de 25h implica redução de 3,0 pontos; um atraso de 49h implica redução de 5,0 pontos. Trabalhos entregues com atraso superior a 72h (3 dias) não serão avaliados.

Modo de entrega: Arquivo compactado (.zip, .rar ou .7z) no SIGAA, contendo o código-fonte para compilação e execução, e um relatório descritivo do programa.

Pontuação: Este trabalho vale 4,0 pontos que serão somados à AP3, que valerá de 0 a 6,0 pontos.

Atividade: Implementação de *sockets* de rede, com um servidor e um cliente trocando mensagens entre si (*cliente enviando textos curtos e o servidor exibindo*). As mensagens devem conter pelo menos dois campos: assunto e mensagem, sendo o campo assunto de preenchimento opcional (pode ser enviado em branco). Não é obrigatória a execução em diferentes computadores.

Podem ser utilizadas para desenvolvimento as linguagens Java, C ou Python. Para fins de aprendizado, há exemplos didáticos de implementação de *Sockets* em [Ref. 1], [Ref. 2] e [Ref. 3].

Deve ser elaborado um pequeno relatório em PDF, similar a um manual (máx. de 3 páginas) indicando como proceder para a execução correta, quais os endereços e portas utilizados, e quais os parâmetros necessários (se houver). O relatório também deve informar os nomes dos alunos que desenvolveram o programa.

[Ref. 1] <http://www.devmedia.com.br/java-sockets-criando-comunicacoes-em-java/9465>

[Ref. 2] <https://www.caelum.com.br/apostila-java-orientacao-objetos/appendice-sockets/#19-5-servidor>

[Ref. 3] <https://pt.slideshare.net/marciopalheta/implementao-de-soc>