



compensar | unipanamericana
fundación universitaria



UNIDAD DE APOYO VIRTUAL AL APRENDIZAJE

NOS APASIONA LO QUE HACEMOS

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SISTEMAS DISTRIBUIDOS

www.unipanamericana.edu.co



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE No. 3:

SOCKETS EN JAVA

Programa académico		
Ingeniería de Sistemas		
Asignatura		
SISTEMAS DISTRIBUIDOS		
Estrategia didáctica	Duración estimada	
	En aula o en plataforma	Trabajo autónomo
APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS		

CONTEXTUALIZACIÓN

Esta semana comenzamos con la programación en java, particularmente el empleo de sockets en java.

Realizaremos un chat bajo el modelo cliente servidor, para esto se implementarán dos algoritmos (cliente y servidor), cada uno con una caja de texto para los mensajes de entrada y una caja de texto para los mensajes de salida, por ultimo, cada programa contara con un botón para enviar el mensaje.

Al finalizar esta actividad estará en capacidad de:

R.A.1 Utilizar elementos básicos de programación en java.

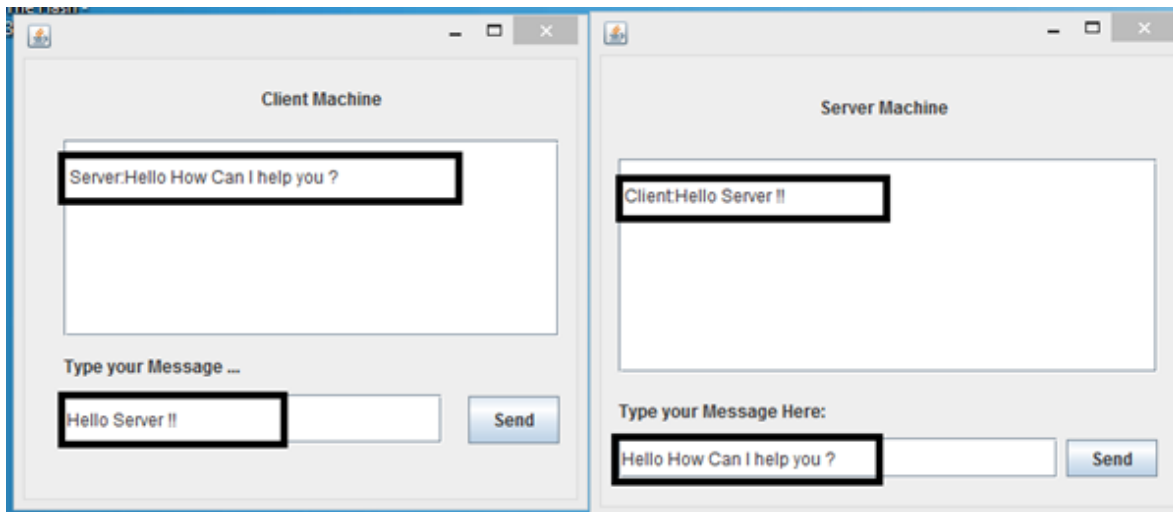
R.A.2 realizar programas cliente servidor con conexión mediante sockets

ACTIVIDAD

Generar un vídeo explicando tanto el funcionamiento, como el desarrollo de este proyecto en java y compartalo en el foro de "modelo cliente servidor mediante sockets"

Condiciones básicas para el desarrollo de la actividad:

implementarán dos algoritmos (cliente y servidor), cada uno con una caja de texto para los mensajes de entrada y una caja de texto para los mensajes de salida, por último, cada programa contara con un botón para enviar el mensaje, como se muestra en la siguiente imagen.



C.E.1. Comprende el funcionamiento del modelo cliente servidor.

C.E.2. Emplea los elementos y complementos de java necesarios para realizar una conexión socket

C.E.3. Identifica las bases de sistemas distribuidos a partir de las aplicaciones distribuidas.

Entregables:

1. link, a un video donde explique el funcionamiento y desarrollo en java de un sistema de chat, con el modelo cliente servidor, empleando comunicacion mediante sockets.

REFERENTES CONCEPTUALES

Tema 4. Comunicación de Procesos en sistemas Distribuidos

d) Sockets

e) Llamadas a Procedimientos Remotos

f) Comunicación de Grupos

Tema 6. Sincronización en Sistemas Distribuidos

c) Ordenación de Eventos en Sistemas Distribuidos

d) Exclusión Mutua en Sistemas distribuidos

Tema 7. Gestión de Procesos

d) Asignación de Procesos a Procesadores

e) Algoritmos de Distribución

f) Planificación de Procesos en Sistemas Dis

ROLES Y FUNCIONES

Roles asociados a la actividad	Funciones	Tareas asociadas a las funciones	Tiempos estimados para el desarrollo de la tarea	
			Presencial / plataforma	Autónomo
Estudiante				



Estudiante				
Docente				
Docente				

ESPACIOS DE SOCIALIZACIÓN

XX

EVALUACIÓN

Criterios de evaluación	Evidencias asociadas (desempeño, producto y conocimiento)
C.E.1. Comprende el funcionamiento del modelo cliente servidor.	un chat bajo el modelo cliente servidor, para esto se implementarán dos algoritmos (cliente y servidor), cada uno con una caja de texto para los mensajes de entrada y una caja de texto para los mensajes de salida, por ultimo, cada programa contara con un botón para enviar el mensaje
C.E.2. Emplea los elementos y complementos de java necesarios para realizar una conexión socket	
C.E.3. Identifica las bases de sistemas distribuidos a partir de las aplicaciones distribuidas	

Instrumentos de evaluación
VIDEO EXPOSICION

RECURSOS NECESARIOS PARA LA ACTIVIDAD

Recursos		
Técnicos, tecnológicos y materiales		
Ambientes de aprendizaje		
Recursos bibliográficos	Obligatorios	
	Complementarios	