



INSTITUTO FEDERAL DA PARAÍBA
CAMPUS CAMPINA GRANDE
TECNOLOGIA EM TELEMÁTICA
DISCIPLINA DE PROGRAMAÇÃO III
PROF. VICTOR ANDRÉ PINHO DE OLIVEIRA

Programação III

Atividade Prática 2 - Sockets UDP - Parte 2

Instruções

Leia atentamente as questões abaixo e resolva no seu computador. Não esqueça de submeter as questões no Classroom. A questão 1 vale 4 pontos e a questão 2, 2 pontos. Lembre-se que a avaliação da disciplina será contínua, prioritariamente por meio de exercícios práticos. E, mais uma vez, fique atento ao prazo.

Exercícios

- 1) Modifique as listagens Servidor e Cliente Broadcast de modo que o Servidor:
 - a) converta caracteres também para caixa baixa quando cliente enviar a mensagem LOWER
 - b) retorne o número de caracteres na string quando o cliente enviar a mensagem LEN
 - c) conte a quantidade de ocorrências de determinado caractere em uma string quando o cliente enviar a mensagem COUNT
 - d) conte a quantidade de palavras na mensagem quando o cliente enviar WORDS
- 2) Modifique a listagem Cliente Broadcast de modo que o cliente lance uma exceção personalizada TimeExceeded (herdada de OSError) na função find_server caso não encontre um servidor depois de 30 tentativas. A exceção lançada deve ser capturada pela função main, avisando o ocorrido ao usuário e encerrando o programa.

Dica 1: Crie uma exceção personalizada assim:

```
class TimeExceeded(OSError):  
    pass
```

Dica 2: você pode lançar uma exceção a qualquer momento assim:

```
raise TimeExceeded
```