



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

Programação III

Atividade Prática 1 - Sockets UDP - Parte 1

Instruções

Leia atentamente as questões abaixo e resolva no seu computador. Não esqueça de submeter as questões no Classroom. Cada questão vale 1 (um ponto). 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) Altere a Listagem 3 e 4 (veja a apostila da semana) de modo que, quando o cliente escrever sair, tanto o cliente quanto o servidor se encerrem.
- 2) Altere a Listagem 3 e 4 de modo que o cliente envie um número (lido do usuário) para o servidor calcular se o número é ímpar ou par. O cliente deverá exibir a resposta do servidor na tela.
- 3) Altere a Listagem 3 e 4 de modo que o cliente envie um número (lido do usuário) para o servidor calcular se o número é primo ou não. O cliente deverá exibir a resposta do servidor na tela.
- 4) Altere a listagem 3 e 4 de modo que o cliente receba do usuário um nome e duas notas de um aluno e, em seguida, envie as notas ao servidor para calcular a média. O servidor deverá enviar o resultado ao cliente para ser apresentado na tela.
- 5) Modifique a questão anterior para que o programa (cliente e servidor) trate o caso de um aluno em recuperação. Se a média foi abaixo de 70 o aluno tem

o direito de fazer uma recuperação. A nota final é a média entre a nota da recuperação com a média anterior. Toda a lógica deve se encontrar no servidor. Entrada e saída de dados no cliente.

6) Altere a listagem 3 e 4 de modo que, ao invés de responder ecoando em caixa alta, o servidor passe a responder:

- a) a data de hoje, quando o cliente enviar “data”,
- b) o dia, mês e o ano, quando o cliente, respectivamente, enviar “dia”, “mês”, “ano”
- c) a hora, quando o cliente enviar “hora”

Nota: consulte o módulo “datetime” na documentação do python