|  |
| --- |
| **ENUNCIADO DE LA TAREA.** |
| **Ejercicio 1)**    El objetivo del ejercicio es crear una aplicación **cliente/servidor** que se comunique por el puerto **1800** y realice lo siguiente:  - El cliente solicitará al usuario que introduzca una cadena de caracteres que enviará al servidor.  - El servidor cuando reciba la cadena, calculará la frecuencia de aparición de las vocales (como en la tarea de la unidad 1). El resultado debe de enviárselo al cliente para que lo visualice.  - En el cliente se establecerá un sistema para para finalizar este proceso (de pedir cadenas)    Propuesta de mejoras:  - Realizar la interfaz gráfica de las aplicaciones  - Establecer un sistema para que ***también***se puedan generar de forma automática un número determinado de cadenas. Deben de existir las dos formas, manual y automática  **Ejercicio 2)**    El objetivo del ejercicio es crear una aplicación **cliente/servidor** que permita el envío de ficheros al cliente. Para ello, el cliente se conectará al servidor por el puerto **1900** y le solicitará el nombre de un fichero del servidor. Si el fichero existe, el servidor, le enviará el fichero al cliente y éste lo mostrará por pantalla. Si el fichero no existe, el servidor le enviará al cliente un mensaje de error. Una vez que el cliente ha mostrado el fichero se finalizará la conexión    Propuestas de mejora:  - El cliente podrá solicitar una lista de los archivos disponibles por el servidor.  - Realizar la interfaz gráfica de las aplicaciones |

|  |
| --- |
| **CRITERIOS DE CORRECCIÓN Y PUNTUACIÓN.** |
| **Ejercicio 1**) 4 puntos   * La ejecución de los programas produce el resultado esperado, utilizando los mecanismos estudiados en la unidad (3 puntos) * Realizar la aplicación con una interfaz gráfica (0,5 puntos) * Generación automática de cadenas (0,5 puntos)   **Ejercicio 2)** 4 puntos   * La ejecución del programa produce el resultado esperado, utilizando los mecanismos estudiados en la unidad (3 puntos) * Contemplar la petición del listado de archivos del servidor (0,5 puntos) * Realizar la aplicación con una interfaz gráfica, visualizando el proceso de comunicación. (0,5 punto)   **Ejercicio 3)** 2 puntos   * Mini manual con los aspectos importantes del código, uso y pruebas ->**1 punto** * Documentación del código y Javadoc en las aplicaciones ->**1 punto**   Se tendrá en cuenta que:   * La ejecución de los programas produce el resultado esperado * La visualización de los resultados será adecuada y organizada * No se produce interbloqueo ni otro error * Los errores ortográficos y gramaticales, así como la presentación poco clara de los resultados o de los mensajes al usuario restará puntuación, hasta un máximo de **-0,5 puntos** en el global de la tarea. * Se valorará positivamente, igualmente con un máximo de **0,5 puntos extra**, la inclusión en los programas java de alguna mejora o funcionalidad adicional a los problemas propuestos, sin que esto pueda suponer que se sobrepase la puntuación máxima de 10 puntos en el total de la tarea.   Total: 10 puntos máximo |
| **INDICACIONES DE ENTREGA.** |
| Debes crear una carpeta para la tarea, y en ella una carpeta para cada ejercicio. En cada carpeta incluye los proyectos y documentos correspondientes. Comprímelo todo en un fichero.  Por ejemplo, tendremos: PSP03\_Tarea con los directorios, Ejercicio1 y Ejercicio2; en cada una los proyectos y documentos necesarios.  El envío se realizará a través de la plataforma de la forma establecida para ello, y el archivo comprimido se nombrará siguiendo las siguientes pautas:  **Apellido1\_Apellido2\_Nombre\_PSP03\_Tarea**  Asegúrate que el nombre no contenga la letra ñ, tildes ni caracteres especiales extraños. Así por ejemplo la alumna **Begoña Sánchez Mañas**debería nombrar esta tarea como...  **Sanchez\_Manas\_Begona\_PSP03\_Tarea** |