

Contents

1	<code>common_message.h</code>	3
2	<code>common_define.h</code>	5
3	<code>common_thread.h</code>	7
4	<code>common_socket.h</code>	8
5	<code>common_socket.cpp</code>	10
6	<code>common_proxy.h</code>	14
7	<code>common_proxy.cpp</code>	16
8	<code>client_main.cpp</code>	18
9	<code>client_proxy_server.h</code>	19
10	<code>client_proxy_server.cpp</code>	21
11	<code>client_column_record.h</code>	23
12	<code>client_column_record_wk.h</code>	24
13	<code>client_parser_protocolo_workspaces.h</code>	25
14	<code>client_parser_protocolo_workspaces.cpp</code>	26
15	<code>client_parser_protocolo_morph.h</code>	27
16	<code>client_parser_protocolo_morph.cpp</code>	28
17	<code>client_morph_window.h</code>	30
18	<code>client_morph_window.cpp</code>	33
19	<code>client_select_wk_window.h</code>	40
20	<code>client_select_wk_window.cpp</code>	42
21	<code>client_morph.h</code>	46
22	<code>client_morph.cpp</code>	49
23	<code>server_main.cpp</code>	51
24	<code>server_workspace.h</code>	52

25	server_workspace.cpp	53
26	server_parser.h	54
27	server_parser.cpp	57
28	server_accepter.h	70
29	server_accepter.cpp	72
30	server_server.h	73
31	server_server.cpp	76
32	server_proxy_client.h	80
33	server_proxy_client.cpp	83
34	server_object.h	89
35	server_object.cpp	95
36	server_virtual_machine.h	107
37	server_virtual_machine.cpp	108
38	server_mode_selector.h	110
39	server_mode_selector.cpp	111
40	server_parser_protocolo_servidor.h	112
41	server_parser_protocolo_servidor.cpp	113

1 common_message.h

```
#ifndef COMMON_TYPES_H_
#define COMMON_TYPES_H_

#include <string>

class Message {
private:
    size_t length;
    char instr;
    std::string message;

public:
    Message(size_t length, char command, std::string message) :
        length(length), instr(command), message(message) {}
    Message() {}
    //todo verificar esto

    /*
     * Este metodo devuelve en el parametro pasado el contenido
     * convertido a char* plano, para ser enviado por red.
     * Es responsabilidad de quien lo llama liberar la memoria.
     */
    std::string toString() {
        std::string command;
        char *strLength = new char[sizeof(int) + 1];
        size_t length = htons(this->length);
        memcpy(strLength, &length, sizeof(int));

        //char *c_strLength = strLength.c_str();

        command += std::string(strLength);
        command += this->instr;
        command += message;
        /* memcpy(command, strLength.c_str(), strLengthSize);
         command[strLengthSize] = this->instr;
         memcpy(command + strLengthSize + 1, message.c_str(), message.size());
         */
        delete[] strLength;
        return command;
    }

    size_t getLength() const {
        return length;
    }

    void setLength(const size_t len) {
        this->length = len;
    }

    std::string getMessage() const {
        return message;
    }

    void setMessage(const char* str) {
```

```
        message = std::string(str);
    }

    void setCommand(const char cmd) {
        this->instr = cmd;
    }

    char getCommand() const {
        return instr;
    }
};

#endif /* COMMON_TYPES_H_ */
```

2 common_define.h

```
#ifndef _COMMON_DEFINE_H_
#define _COMMON_DEFINE_H_

// Mensajes que env a el servidor y recibe el cliente
#define ERRORMESSAGE 0x50
#define OK_MSG_MORPH 0x00
#define OK_MSG_SELECT_WKS 0x01

// Mensajes que env a el cliente y recibe el servidor
// Los comandos 0x0<x> se ejecutan en el contexto lobby
#define EXEC_LOBBY_CMD 0x01
#define SHOW_LOBBY 0x02

// Los comandos 0x[1]<x> se ejecutan en el contexto local del cliente
#define EXEC_LOCAL_CMD 0x10
#define EXEC_REFRESH 0x11
#define SET_OBJ_NAME 0x12
#define SET_CODESEGMENT 0x13
#define ADD_SLOT 0x14
#define REMOVE_SLOT 0x15
#define SWAP_MUTABILITY 0x16
#define GET_SLOT_OBJ 0x17
#define GO_BACK 0x18

// Los comandos 0x[2]<x> comandos relacionados a solicitudes de Workspaces
#define AVAILABLE_WKS 0x20
#define LOAD_WK 0x21
#define NEW_WK 0x22
#define DELETE_WK 0x23
#define CLOSE_WK 0x24

// Protocolo
const std::string FALSE_BIN = "0";
const std::string TRUE_BIN = "1";
#define CHAR_SEPARADOR '~'

// Operadores
const std::string OP_SUMA = "+";
const std::string OP_RESTA = "-";
const std::string OP_MULTIPLICACION = "*";
const std::string OP_DIVISION = "/";
const std::string OP_DISTINTO = "!=";
const std::string OP_IGUAL = "==";

// Parser
const std::string NIL = "nil";
const std::string TRUE_STR = "true";
const std::string FALSE_STR = "false";
const std::string OP_ASIGNACION = ":";
const std::string OP_SLOT_INMUTABLE = "=";
const std::string OP_SLOT_MUTABLE = "<-";
const std::string PUNTO = ".";
const std::string OP_ARG = ":";
const std::string SLOT_LIST_SEP = "|";
const std::string OP_PARENT = "*";
```

```

const std::string OP_NATIVE_METHOD = "(*)";
const std::string P_LEFT = "(";
const std::string P_RIGHT = ")";

//Nombres objetos default
const std::string NIL_OBJ = "nil";
const std::string BOOLEAN_OBJ = "boolean";
const std::string STRING_OBJ = "string";
const std::string NUMBER_OBJ = "number";
const std::string NATIVE_METHOD = "native";
const std::string COMPLEX_OBJ = "object";

//Otras Constantes
const std::string LOBBY = "lobby";
#define ID_LOBBY 0
const std::string SELF = "self";
const std::string COMPLEX_PREVIEW = "...";

//Metodos nativos
const std::string PRINT_METHOD = "print";
const std::string PRINTOBJ_METHOD = "printObj";
const std::string CLONE_METHOD = "clone";
const std::string ADD_SLOTS_METHOD = "_AddSlots";
const std::string REMOVE_SLOTS_METHOD = "_RemoveSlots";
const std::string COLLECT_METHOD = "collect";

//Nombre del archivo glade
const std::string GLADE_FILE = "./windows.glade";

//Server
#define SERVER_QUIT_CHAR 'q'

#endif /* _COMMON_DEFINE_H_ */

```

3 common_thread.h

```
#ifndef _THREAD_H_
#define _THREAD_H_
#include <thread>
#include <utility>

/** Encapsula los metodos para iniciar, correr y joinear hilos.
 *
 */
class Thread {
private:
    std::thread thread;

public:
    Thread() {
    }

    void start() {
        thread = std::thread(&Thread::run, this);
    }

    void join() {
        thread.join();
    }

    virtual void run() = 0;
    virtual ~Thread() {
    }

private:
    // deshabilito el constructor por copia
    Thread(const Thread&) = delete;
    // deshabilito el operador de asignacion para evitar que se
    // copie el objeto.
    Thread& operator=(const Thread&) = delete;

    // constructor por movimiento.
    //
    Thread(Thread&& other) {
        this->thread = std::move(other.thread);
    }

    Thread& operator=(Thread&& other) {
        this->thread = std::move(other.thread);
        return *this;
    }
};

#endif /* _THREAD_H_ */
```

4 common_socket.h

```
#ifndef COMMON_SOCKET_H_
#define COMMON_SOCKET_H_

#ifdef _POSIX_C_SOURCE
#define _POSIX_C_SOURCE 200112L
#endif

#include <sys/types.h>
#include <sys/socket.h>
#include <netdb.h>
#include <string.h>
#include <unistd.h>
#include <string>
#include <cstring>
#include <stdexcept>

/** Representa una encapsulacion de los sockets provistos
 * por el sistema operativo que estan en las librerias de Unix.
 */
class Socket {
private:
    std::string hostname;
    uint32_t port;
    int socket_fd;
    int accepted_socket_fd;
    struct addrinfo hints;
    struct addrinfo addr;
    struct addrinfo *ptr;
    void initialize(uint32_t flags);
    bool _shutdown;

public:
    /** Constructor
     * @param hostname IP del servidor
     * @param port puerto a escuchar
     */
    Socket(std::string hostname, uint32_t port);

    /** Constructor
     * @param port puerto a escuchar
     */
    explicit Socket(uint32_t port);

    /// Constructor por copia
    Socket(const Socket&);

    /// Destructor
    ~Socket();

    /// Metodo que sirve para escuchar en un determinado puerto
    void bind_and_listen();

    /// Metodo que se usa para conectar un cliente a un servidor.
    void connect();
}
```



```

/* Metodo que sirve para aceptar un nuevo cliente. Devuelve un puntero
 * a Socket.
 */
Socket* accept();

/** Metodo que sirve para enviar un mensaje
 * @param buffer desde donde leer los datos a enviar
 * @param length tamaño en bytes de los datos a enviar
 */
void send(const char *buffer, uint32_t length);

/** Metodo que sirve para recibir un mensaje
 * @param buffer donde guardar los datos recibidos
 * @param length tamaño en bytes recibidos
 */
int receive(char *buffer, uint32_t length);

/// Cierra el socket y libera los recursos.
void shutdown();

/// Operador de asignación deshabilitado
Socket& operator=(const Socket&) = delete;
};

#endif /* COMMON_SOCKET_H_ */

```

5 common_socket.cpp

```
#include "common_socket.h"
#include <string>

Socket::Socket(std::string hostname, uint32_t port) {
    this->socket_fd = 0;
    this->ptr = nullptr;
    this->port = port;
    this->hostname = hostname;
    this->_shutdown = false;
    this->accepted_socket_fd = 0;
    initialize(0);
}

Socket::Socket(uint32_t port) {
    this->socket_fd = 0;
    this->ptr = nullptr;
    this->port = port;
    this->_shutdown = false;
    this->accepted_socket_fd = 0;
    initialize(AI_PASSIVE);
}

Socket::Socket(const Socket &sck) {
    this->ptr = nullptr;
    this->accepted_socket_fd = 0;
    this->_shutdown = false;
    this->port = sck.port;
    this->socket_fd = sck.accepted_socket_fd;
}

Socket::~~Socket() {
    shutdown();
}

void Socket::initialize(uint32_t flags) {
    std::memset(&hints, 0, sizeof(struct addrinfo));
    std::memset(&addr, 0, sizeof(struct addrinfo));

    hints.ai_family = AF_INET; /* IPv4 (or AF_INET6 for IPv6) */
    hints.ai_socktype = SOCK_STREAM; /* TCP (or SOCK_DGRAM for UDP) */
    hints.ai_flags = flags;

    std::string __port = std::to_string(port);
    int s = ::getaddrinfo(NULL, __port.c_str(), &hints, &ptr);
    if (s < 0)
        throw std::runtime_error("Error en la llamada a getaddrinfo.");

    this->socket_fd = ::socket(ptr->ai_family, ptr->ai_socktype,
                               ptr->ai_protocol);

    if (this->socket_fd < 0) {
        freeaddrinfo(ptr);
        throw std::runtime_error("No se pudo crear el socket.");
    }
}
```

```

    if (!flags) {
        int val = 1;
        s = setsockopt(this->socket_fd, SOL_SOCKET, SO_REUSEADDR, &val,
            sizeof(val));

        if (s < 0) {
            freeaddrinfo(ptr);
            throw std::runtime_error("Error en la llamada a setsockopt");
        }
    }
}

Socket* Socket::accept() {
    accepted_socket_fd = ::accept(this->socket_fd, NULL, NULL);
    if (accepted_socket_fd < 0) {
        std::string error("Error en la llamada a accept().\nError: ");
        std::string error_description(::strerror(errno));
        error += error_description;
        throw std::runtime_error(error);
    }

    Socket *sck = new Socket(*this);
    return sck;
}

int Socket::receive(char *buffer, uint32_t length) {
    uint32_t received = 0;
    int s = 0;
    bool valid = true;
    while (received < length && valid) {
        s = ::recv(this->socket_fd, &buffer[received], length - received,
            MSG_NOSIGNAL);
        if (s < 0) {
            std::string error("Error en la llamada a recv().\nError: ");
            std::string error_description(::strerror(errno));
            error += error_description;
            throw std::runtime_error(error);
        } else if (s == 0) {
            valid = false;
        } else {
            received += s;
        }
    }
    return s;
}

void Socket::connect() {
    struct addrinfo *result;

    bool connected = false;
    this->port = port;

    for (result = ptr; result != NULL && connected == false;
        result = result->ai_next) {
        if (this->socket_fd == -1) {
        } else {
            int s = ::connect(this->socket_fd, result->ai_addr,

```

```

        result->ai_addrlen);
    if (s == -1) {
        close(this->socket_fd);
        throw std::runtime_error("Error en la llamada a connect().");
    }
    connected = (s != -1); // nos conectamos?
}
}

// libero la lista de direcciones
freeaddrinfo(result);
}

void Socket::shutdown() {
    if (ptr) {
        freeaddrinfo(ptr);
        ptr = nullptr;
    }
    if (!_shutdown) {
        ::shutdown(this->socket_fd, SHUT_RDWR);
        ::close(this->socket_fd);
        _shutdown = true;
    }
}

void Socket::send(const char *buffer, uint32_t length) {
    int s = 0;
    uint32_t sent = 0;
    int valid = true;
    while (sent < length && valid) {
        s = ::send(this->socket_fd, &buffer[sent], length - sent, MSG_NOSIGNAL);
        if (s < 0) { // error inesperado
            throw std::runtime_error("Error en la llamada a send().");
        } else if (s == 0) {
            valid = false;
        } else {
            sent += s;
        }
    }
}

void Socket::bind_and_listen() {
    int s = ::bind(this->socket_fd, ptr->ai_addr, ptr->ai_addrlen);

    if (s < 0) {
        std::string error("Error en la llamada a bind().\nError:");
        std::string error_description(::strerror(errno));
        error += error_description;
        throw std::runtime_error(error);
    }

    // Puedo mantener en espera 10 clientes antes de aceptarlos
    s = ::listen(this->socket_fd, 10);

    if (s < 0) {
        std::string error("Error en la llamada a listen().\nError:");
        std::string error_description(::strerror(errno));
        error += error_description;
    }
}

```

```
        throw std::runtime_error(error);  
    }  
}
```

6 common_proxy.h

```
#ifndef COMMON_PROXY_H_
#define COMMON_PROXY_H_

#include "common_socket.h"
#include "common_thread.h"
#include "common_message.h"
#include "common_define.h"
#include "server_server.h"
#include "server_object.h"
#include <string>
#include <vector>

/** Esta clase es la base para las clases ProxyClient y ProxyServer.
 * Contiene los metodos y atributos comunes a ambos.
 */
class Proxy: public Thread {
public:
    /** Constructor.
     * @param socket socket sobre el cual trabajar
     */
    Proxy(Socket &socket);

    /** Constructor por copia eliminado
     */
    Proxy(const Proxy&) = delete;

    /** Constructor por moviemiento eliminado
     */
    Proxy(Proxy&&) = delete;

    /** Operador asignacion eliminado
     */
    Proxy& operator=(const Proxy&) = delete;

    /** Operador asignacion por moviemiento eliminado
     */
    Proxy& operator=(Proxy&&) = delete;

    /** Indica si la conexcion finalizo.
     */
    bool is_finished();

    /** Interrumpe la ejecucion del proxy.
     */
    void interrupt();

protected:
    /// Socket interno
```

```

Socket &serverSocket;

/// Flag que indica si hay que interrumpir la recepcion de mensajes.
bool _interrupt;

/// Flag que indica si finalizo
bool finished;

/// Mensaje recibido
Message message;

/** Envia un mensaje
 * @message del tipo command_t con el mensaje
 */
void send(Message &message);

/** Recibe datos. Una vez que recibe los datos los guarda
 * internamente.
 */
virtual int receive();

/** Envia un mensaje de error
 * @param msg std::string con el mensaje a enviar con la descripcion
 * del error
 */
void sendError(std::string msg);

/** Envia un mensaje de OK para el Morph
 * @param msg con el resultado de la operacion.
 */
void sendOK(std::string msg);

/** Envia un mensaje de OK para la ventana selectora de Workspaces
 * @param msg con el resultado de la operacion.
 */
void sendOKWks(std::string msg);
};

#endif /* COMMON_PROXY_H_ */

```

7 common_proxy.cpp

```
#include "common_proxy.h"

Proxy::Proxy(Socket &socket) :
    serverSocket(socket) {
    finished = false;
    _interrupt = false;
}

int Proxy::receive() {
    char *strLen = new char[sizeof(int)];
    memset(strLen, 0, sizeof(int));

    int s = serverSocket.receive(strLen, sizeof(int));
    unsigned int len = 0;
    memcpy(&len, strLen, sizeof(int));
    len = ntohl(len);

    char command;
    s = serverSocket.receive(&command, sizeof(char));

    char *strMessage = new char[len + 1];
    serverSocket.receive(strMessage, len);
    strMessage[len] = '\0';

    message.setLength(len);
    message.setCommand(command);
    message.setMessage(strMessage);

    delete[] strMessage;
    delete[] strLen;
    return s;
}

void Proxy::send(Message &response) {
    char command = response.getCommand();

    unsigned int len = response.getLength();
    len = htonl(len);

    char *strLen = new char[sizeof(int)];
    memcpy(strLen, &len, sizeof(int));

    this->serverSocket.send(strLen, sizeof(int));
    this->serverSocket.send(&command, sizeof(char));
    this->serverSocket.send(response.getMessage().c_str(),
        response.getMessage().size());
    delete[] strLen;
}

void Proxy::sendError(std::string msg) {
    Message response(msg.size(), ERRORMESSAGE, msg);
    send(response);
}

void Proxy::sendOK(std::string msg) {
```



```

        Message response(msg.size(), OK_MSG_MORPH, msg);
        send(response);
    }

    void Proxy::sendOKWks(std::string msg) {
        Message response(msg.size(), OK_MSG_SELECT_WKS, msg);
        send(response);
    }

    bool Proxy::is_finished() {
        return this->finished;
    }

    void Proxy::interrupt() {
        this->_interrupt = true;
        serverSocket.shutdown();
    }

```

8 client_main.cpp

```
#include <iostream>
#include <fstream>
#include <unistd.h>
#include <vector>
#include <string>
#include <mutex>
#include "client_proxy_server.h"

#define CLIENT_PARAMS 3
#define RET_OK 0
#define RET_NOK 1

#include "client_select_wk_window.h"

int main(int argc, char **argv) {
    try {
        if (argc != CLIENT_PARAMS) {
            std::cout << "Argumentos: < >>> \\.\\.client<serverIP><puerto>."
                << std::endl;
            return RET_NOK;
        }

        std::mutex m;
        std::string server = argv[1];
        uint32_t port = 0;
        try {
            port = std::stoi(*(argv + 2));
        } catch (...) {
            throw std::runtime_error("puerto invalido.");
        }

        Morph morph;
        std::vector<std::string> workspaces;
        Socket socket(server, port);
        ProxyServer proxyServer(socket, morph, workspaces, m);

        //Aca se abrio un hilo nuevo que es del proxy
        proxyServer.start();

        auto app = Gtk::Application::create();
        SelectWkWindow window(morph, workspaces, proxyServer, m);
        app->run(*window.getWindow());

        proxyServer.interrupt();
        proxyServer.join();
    } catch (const std::runtime_error &e) {
        std::cout << "Error. " << std::endl << e.what() << std::endl;
    } catch (...) {
        std::cout << "Error desconocido." << std::endl << std::endl;
    }
    return RET_OK;
}
```

9 client_proxy_server.h

```
#ifndef CLIENT_PROXYSERVER_H_
#define CLIENT_PROXYSERVER_H_

#include "common_socket.h"
#include "common_proxy.h"
#include "client_morph.h"
#include "client_parser_protocol_morph.h"
#include "client_parser_protocol_workspaces.h"
#include "common_define.h"
#include <vector>
#include <string>
#include <mutex>

/** Es la encargada de enviar las peticiones generadas desde la GUI
 * al servidor.
 */
class ProxyServer: public Proxy {
private:
    /// Morph interno de la clase
    Morph &morph;

    /// Lista de nombres de workspaces
    std::vector<std::string> &workspaces;

    /// Mutex pasado por referencia
    std::mutex &m;

    ///Este flag le indica al proxy que debe ejecutar un comando.
    bool flag;

    /// Mensaje de error si es que hay.
    std::string errorMsg;

private:
    /** Envia el mensaje que esta guardado en message al servidor
     *
     */
    virtual void sendCMDMessage();

public:
    /** Constructor
     * @param socket
     * @param morph
     * @param workspaces lista de nombres de los workspaces
     * @param m mutex
     */
    ProxyServer(Socket &socket, Morph& morph,
                std::vector<std::string> &workspaces, std::mutex &m);

    /** Envia un mensaje para ejecutar codigo self
     * @param command comando a enviar
     * @param strMessage mensaje a enviar
     */
    bool sendCmdMessage(char command, std::string &strMessage);
};
```

```

/** Metodo que sirve para procesar la respuesta que le envia el servidor.
 *
 */
void run();

/** Obtiene el flag que determina que envio el comando y
 * recibio la respuesta por parte del servidor. Indica
 * que ya se concretaron las operaciones y que se puede
 * volver a enviar nuevamente.
 */
bool getFlag() const;

/** Indica si hubo o no errores informados por el servidor.
 *
 */
bool areThereErrors() const;

/** Obtiene los errores. Si no hubo ninguno devuelve una cadena vacio, si
 * hay devuelve el error.
 *
 */
std::string getErrors();

/** Setea el flag que indica si se esta esperando una respuesta del servidor
 *
 * @param newValue nuevo valor del flag
 */
void setFlag(const bool newValue);
};

#endif /* CLIENT_PROXYSERVER_H_ */

```

10 client_proxy_server.cpp

```
#include "client_proxy_server.h"

ProxyServer::ProxyServer(Socket &socket, Morph &morph,
    std::vector<std::string> &workspaces, std::mutex &m) :
    Proxy(socket), morph(morph), workspaces(workspaces), m(m) {
    this->serverSocket.connect();
    setFlag(false);
}

bool ProxyServer::sendCmdMessage(char command, std::string &strMessage) {
    if (getFlag())
        return false;
    else {
        message.setCommand(command);
        message.setMessage(strMessage.c_str());
        message.setLength(strMessage.size());
        setFlag(true);
        return true;
    }
}

void ProxyServer::sendCMDMessage() {
    this->send(message);
}

void ProxyServer::run() {
    while (!_interrupt) {
        if (getFlag()) {
            try {

                //Envio el mensaje al otro extremo de la comunicacion
                sendCMDMessage();

                //Recibo el resultado del mensaje enviado
                int s = receive();
                if (s == 0) {
                    finished = true;
                    break;
                }

                std::string mensajeRecibido;

                switch (message.getCommand()) {
                    case ERRORMESSAGE: {
                        errorMsg = message.getMessage();
                        break;
                    }
                    case OK_MSG_MORPH: {
                        mensajeRecibido = message.getMessage();
                        m.lock();
                        ParserProtocoloMorph(morph, mensajeRecibido);
                        m.unlock();
                        break;
                    }
                    case OK_MSG_SELECT_WKS: {
```

```

        mensajeRecibido = message.getMessage();
        m.lock();
        ParserProtocoloWorkspaces(workspaces,
                                   mensajeRecibido);
        m.unlock();
        break;
    }
    default:
        std::cerr << "Mensaje desconocido." << std::endl;
        break;
    }

    } catch (const std::runtime_error &e) {
        if (!_interrupt)
            throw e;
    }
    setFlag(false);
}

}

bool ProxyServer::getFlag() const {
    m.lock();
    bool _flag = flag;
    m.unlock();
    return _flag;
}

void ProxyServer::setFlag(const bool newValue) {
    m.lock();
    flag = newValue;
    m.unlock();
}

bool ProxyServer::areThereErrors() const {
    return (errorMsg.size() > 0);
}

std::string ProxyServer::getErrors() {
    std::string copy = errorMsg;
    errorMsg.clear();
    return copy;
}

```

11 client_column_record.h

```
#include <string>
#include <gtkmm-3.0/gtkmm.h>

/** Esta clase representa el modelo de columnas que se va
 * a utilizar en el TreeView de los slots.
 */
class ColumnRecord: public Gtk::TreeModel::ColumnRecord {
public:
    ColumnRecord() {
        add(m_col_delete);
        add(m_col_slotName);
        add(m_col_mutable);
        add(m_col_objType);
        add(m_col_preview);
    }

    Gtk::TreeModelColumn<bool> m_col_delete;
    Gtk::TreeModelColumn<Glib::ustring> m_col_slotName;
    Gtk::TreeModelColumn<bool> m_col_mutable;
    Gtk::TreeModelColumn<Glib::ustring> m_col_objType;
    Gtk::TreeModelColumn<Glib::ustring> m_col_preview;
};
```

12 client_column_record_wk.h

```
#ifndef CLIENT_COLUMNRECORDWK_H_
#define CLIENT_COLUMNRECORDWK_H_

#include <string>
#include <gtkmm-3.0/gtkmm.h>

/** Esta clase representa el modelo de columnas que se va
 * a utilizar en el TreeView que enumera los Workspaces.
 */
class ColumnRecordWk: public Gtk::TreeModel::ColumnRecord {
public:
    ColumnRecordWk() {
        add(m_col_delete);
        add(m_col_wkName);
    }

    Gtk::TreeModelColumn<bool> m_col_delete;
    Gtk::TreeModelColumn<Glib::ustring> m_col_wkName;
};

#endif /* CLIENT_COLUMNRECORDWK_H_ */
```


13 client_parser_protocolo_workspaces.h

```
#ifndef PARSER_PROTOCOLO_WORKSPACES_H_
#define PARSER_PROTOCOLO_WORKSPACES_H_

#include <string>
#include <vector>

/** Esta clase se encarga de parsear los mensajes que lleguen al
 * cliente con el comando OK_MSG_SELECT_WKS y cargar el vector de
 * workspaces con la informaci n obtenida.
 */
class ParserProtocoloWorkspaces {
private:
    std::vector<std::string> &workspaces;
    std::string &cad;
    int pCad = 0;

public:
    /** Constructor
     * @param workspaces lista de nombres de workspaces.
     * @param cad cadena que se va a parsear seg n protocolo
     */
    ParserProtocoloWorkspaces(std::vector<std::string> &workspaces ,
                              std::string &cad);

    /** Constructor por copia deshabilitado
     */
    ParserProtocoloWorkspaces(const ParserProtocoloWorkspaces&) = delete;

    /** Constructor por movimiento deshabilitado
     */
    ParserProtocoloWorkspaces(ParserProtocoloWorkspaces&&) = delete;

    /** Operador de asignacion deshabilitado
     */
    ParserProtocoloWorkspaces& operator=(const ParserProtocoloWorkspaces&) =
        delete;

    /** Operador de asignacion por moviemiemo deshabilitado
     */
    ParserProtocoloWorkspaces& operator=(ParserProtocoloWorkspaces&&) = delete;
private:
    /** Captura el siguiente campo de la cadena cad utilizando como separador
     * el caracter especial de protocolo CHAR_SEPARADOR
     */
    std::string getCampo();
};

#endif /* PARSE_RPROTOCOLO_WORKSPACES_H_ */
```

14 client_parser_protocolo_workspaces.cpp

```
#include "client_parser_protocolo_workspaces.h"

#include <iostream>
#include <string>
#include "common_define.h"
#include <vector>

ParserProtocoloWorkspaces::ParserProtocoloWorkspaces(
    std::vector<std::string> &workspaces, std::string &cad) :
    workspaces(workspaces), cad(cad) {
    workspaces.clear();
    std::string wkName;
    workspaces.clear();
    while (pCad < (int) cad.size()) {
        wkName = getCampo();
        pCad++; //Salimos del caracter separador
        workspaces.push_back(wkName);
    }
}

std::string ParserProtocoloWorkspaces::getCampo() {
    std::string campo;
    while (cad[pCad] != CHAR_SEPARADOR and pCad < (int) cad.size()) {
        campo += cad[pCad];
        pCad++;
    }
    return campo;
}
```

15 client_parser_protocolo_morph.h

```
#ifndef PARSER_PROTOCOLO_MORPH_H_
#define PARSER_PROTOCOLO_MORPH_H_

#include <string>
#include <vector>
#include "client_morph.h"

/** Esta clase se encarga de parsear los mensajes que lleguen al
 * cliente con el comando OK_MSG_MORPH y cargar el objeto Morph
 * con la informaci3n obtenida.
 */
class ParserProtocoloMorph {
private:
    Morph &morph;
    std::string &cad;
    int pCad = 0;

public:
    /** Constructor
     * @param morph Objeto que contiene la informaci3n para dibujar
     * en la ventana MorphWindow.
     * @param cad cadena que se va a parsear seg3n protocolo
     */
    ParserProtocoloMorph(Morph &morph, std::string &cad);

    /** Constructor por copia deshabilitado
     */
    ParserProtocoloMorph(const ParserProtocoloMorph&) = delete;

    /** Constructor por movimiento deshabilitado
     */
    ParserProtocoloMorph(ParserProtocoloMorph&&) = delete;

    /** Operador de asignacion deshabilitado
     */
    ParserProtocoloMorph& operator=(const ParserProtocoloMorph&) = delete;

    /** Operador de asignacion por movimiento deshabilitado
     */
    ParserProtocoloMorph& operator=(ParserProtocoloMorph&&) = delete;

private:
    /** Captura el siguiente campo de la cadena cad utilizando como separador
     * el caracter especial de protocolo CHAR_SEPARADOR
     */
    std::string getCampo();
};

#endif /* PARSE_RPROTOCOLO_MORPH_H_ */
```

16 client_parser_protocolo_morph.cpp

```
#include "client_parser_protocolo_morph.h"

#include <iostream>
#include <string>
#include "common_define.h"
#include "client_morph.h"

ParserProtocoloMorph::ParserProtocoloMorph(Morph &morph, std::string &cad) :
    morph(morph), cad(cad) {
    morph.clear();
    std::string objName = getCampo();
    morph.setObjName(objName);
    pCad++; //Salimos del caracter separador

    std::string codeSegment = getCampo();
    morph.setCodeSegment(codeSegment);
    pCad++; //Salimos del caracter separador

    std::string slotName;
    std::string strNativeMethod;
    bool isNativeMethod;
    std::string strMutable;
    bool isMutable;
    std::string strArgument;
    bool isArgument;
    std::string strParent;
    bool isParent;
    std::string objSlotName;
    std::string objSlotPreview;

    //std::cout << "Cadena: " << cad << std::endl;
    while (pCad < (int) cad.size()) {
        slotName = getCampo();
        pCad++; //Salimos del caracter separador

        strNativeMethod = getCampo();
        if (strNativeMethod == FALSE_BIN)
            isNativeMethod = false;
        else
            isNativeMethod = true;
        pCad++; //Salimos del caracter separador

        strMutable = getCampo();
        if (strMutable == FALSE_BIN)
            isMutable = false;
        else
            isMutable = true;
        pCad++; //Salimos del caracter separador

        strParent = getCampo();
        if (strParent == FALSE_BIN)
            isParent = false;
        else
            isParent = true;
        pCad++; //Salimos del caracter separador
```

```

        strArgument = getCampo();
        if (strArgument == FALSE_BIN)
            isArgument = false;
        else
            isArgument = true;
        pCad++; //Salimos del caracter separador

        objSlotName = getCampo();
        pCad++; //Salimos del caracter separador

        objSlotPreview = getCampo();
        pCad++; //Salimos del caracter separador

        morph.addSlot(slotName, isNativeMethod, isMutable, isArgument, isParent,
            objSlotName, objSlotPreview);
    }
}

std::string ParserProtocoloMorph::getCampo() {
    std::string campo;
    while (cad[pCad] != CHAR_SEPARADOR and pCad < (int) cad.size()) {
        campo += cad[pCad];
        pCad++;
    }
    return campo;
}

```

17 client_morph_window.h

```
#ifndef MORPHWINDOW_H_
#define MORPHWINDOW_H_

#include <gtkmm-3.0/gtkmm.h>
#include <gdkmm/color.h>
#include <iostream>
#include <fstream>
#include "client_column_record.h"
#include "client_morph.h"
#include "client_proxy_server.h"

#define COL_DELETE 0
#define COL_MUTABLE 2
#define MAX_PREVIEW_LEN 20

/** Se encarga de dibujar la ventana que representa al Morphic de Self
 * Permite visualizar la informaci3n de un objeto de por vez.
 */
class MorphWindow: public Gtk::Window {
private:
    Glib::RefPtr<Gtk::Builder> refBuilder;

    Gtk::Window *pWindow = nullptr;

    // Botones
    Gtk::Button *pBtnLobby = nullptr;
    Gtk::Button *pBtnGoBack = nullptr;
    Gtk::Button *pBtnRefresh = nullptr;
    Gtk::Button *pBtnEnviar = nullptr;
    Gtk::Button *pBtnApply = nullptr;
    Gtk::Button *pBtnSetSlot = nullptr;
    Gtk::Button *pBtnSetCodeSegment = nullptr;

    // Cajas de texto
    Gtk::TextView *pTxtEntrada = nullptr;
    Gtk::TextView *pTxtCodeSegment = nullptr;
    Gtk::Entry *pTxtObjName = nullptr;
    Gtk::Entry *pTxtSlot = nullptr;

    Gtk::TreeView *pTreeView = nullptr;
    Glib::RefPtr<Gtk::TreeStore> m_refTreeModel;
    ColumnRecord m_Columns;

    // Menu
    Gtk::MenuItem *pMenuItemOpen = nullptr;
    Gtk::MenuItem *pMenuItemCloseWorkspace = nullptr;

private:
    /** Este metodo agrega los widgets a la ventana
     */
    void addWidgets();
};
```

```

/** Este metodo configura las columnas los eventos del TreeView.
*/
void configureTreeView();

/** Este metodo dibuja los datos recibidos del servidor en el TreeView.
*/
void drawMorph();

/** Este metodo sirve para enviar las solicitudes al ProxyServer
*/
void doAction(char action, std::string text);

// Eventos
void btnLobby_clicked();
void btnGoBack_clicked();
void btnRefresh_clicked();
void btnEnviar_clicked();
void btnApply_clicked();
void btnSetSlot_clicked();
void btnSetCodeSegment_clicked();
bool window_deleted(GdkEventAny* any_event);

void on_row_activated(const Gtk::TreeModel::Path& path,
    Gtk::TreeViewColumn* column);
void on_Open_selected();
void on_CloseWorkspace_selected();
void cellMutable_toggled(const Glib::ustring &path);
void cellDelete_toggled(const Glib::ustring &path);

Morph &morph;
ProxyServer &proxyServer;
std::mutex &m;

public:
    /** Constructor de la clase
     * @param morph referencia al objeto Morph.
     * @param proxyServer referencia al prozy
     * @param m referencia al mutex
    */
    MorphWindow(Morph &morph, ProxyServer &proxyServer, std::mutex &m);

    /** Destructor de la clase
    */
    ~MorphWindow();

    /** Devuelve un puntero al objeto Gtk::Window.
    */
    Gtk::Window *getWindow();

    // Elimino constructores y operadores de asignacion
    MorphWindow(MorphWindow&&) = delete;
    MorphWindow(const MorphWindow&) = delete;

```

```
    MorphWindow& operator=(MorphWindow&&) = delete;
    MorphWindow& operator=(const MorphWindow&) = delete;
};

#endif /* MORPHWINDOW_H_ */
```


18 client_morph_window.cpp

```
#include "client_morph_window.h"

MorphWindow::MorphWindow(Morph &morph, ProxyServer &proxyServer, std::mutex &m)
:
    morph(morph), proxyServer(proxyServer), m(m) {
    refBuilder = Gtk::Builder::create();
    try {
        refBuilder->add_from_file(GLADE_FILE);
    } catch (...) {
        throw std::runtime_error("No se puede crear la ventana");
    }

    refBuilder->get_widget("window", pWindow);

    addWidgets();
    configureTreeView();
    drawMorph();
    pWindow->signal_delete_event().connect(
        sigc::mem_fun(*this, &MorphWindow::window_deleted));
    show_all_children();
}

MorphWindow::~MorphWindow() {
    delete pWindow;
}

void MorphWindow::addWidgets() {
    // Primera fila
    refBuilder->get_widget("btnLobby", pBtnLobby);
    refBuilder->get_widget("btnGoBack", pBtnGoBack);
    refBuilder->get_widget("btnRefresh", pBtnRefresh);
    refBuilder->get_widget("btnEnviar", pBtnEnviar);
    refBuilder->get_widget("txtEntrada", pTxtEntrada);

    // Segunda fila
    refBuilder->get_widget("btnApply", pBtnApply);
    refBuilder->get_widget("txtObjectName", pTxtObjName);

    refBuilder->get_widget("treeView", pTreeView);
    refBuilder->get_widget("btnSetSlot", pBtnSetSlot);
    refBuilder->get_widget("txtSlot", pTxtSlot);

    refBuilder->get_widget("btnSetCodeSegment", pBtnSetCodeSegment);
    refBuilder->get_widget("txtCodeSegment", pTxtCodeSegment);

    refBuilder->get_widget("m_Open", pMenuItemOpen);
    refBuilder->get_widget("m_CloseWorkspace", pMenuItemCloseWorkspace);

    if (pBtnLobby) {
        pBtnLobby->signal_clicked().connect(
            sigc::mem_fun(*this, &MorphWindow::btnLobby_clicked));
    }

    if (pBtnGoBack) {
        pBtnGoBack->signal_clicked().connect(
```

```

        sigc::mem_fun(*this, &MorphWindow::btnGoBack_clicked));
    }

    if (pBtnRefresh) {
        pBtnRefresh->signal_clicked().connect(
            sigc::mem_fun(*this, &MorphWindow::btnRefresh_clicked));
    }

    if (pBtnEnviar) {
        pBtnEnviar->signal_clicked().connect(
            sigc::mem_fun(*this, &MorphWindow::btnEnviar_clicked));
    }

    if (pBtnApply) {
        pBtnApply->signal_clicked().connect(
            sigc::mem_fun(*this, &MorphWindow::btnApply_clicked));
    }

    if (pBtnSetSlot) {
        pBtnSetSlot->signal_clicked().connect(
            sigc::mem_fun(*this, &MorphWindow::btnSetSlot_clicked));
    }

    if (pBtnSetCodeSegment) {
        pBtnSetCodeSegment->signal_clicked().connect(
            sigc::mem_fun(*this, &MorphWindow::btnSetCodeSegment_clicked));
    }

    if (pTreeView) {
        pTreeView->signal_row_activated().connect(
            sigc::mem_fun(*this, &MorphWindow::on_row_activated));
    }

    if (pMenuItemOpen) {
        pMenuItemOpen->signal_activate().connect(
            sigc::mem_fun(*this, &MorphWindow::on_Open_selected));
    }

    if (pMenuItemCloseWorkspace) {
        pMenuItemCloseWorkspace->signal_activate().connect(
            sigc::mem_fun(*this, &MorphWindow::on_CloseWorkspace_selected));
    }
}

void MorphWindow::configureTreeView() {
    m_refTreeModel = Gtk::TreeStore::create(m_Columnns);
    pTreeView->set_model(m_refTreeModel);

    // Creo las columnas del TreeView
    pTreeView->append_column_editable("[_]", m_Columnns.m_col_delete);
    pTreeView->append_column("Slot", m_Columnns.m_col_slotName);
    pTreeView->append_column_editable("Mutable", m_Columnns.m_col_mutable);
    pTreeView->append_column("Objeto", m_Columnns.m_col_objType);
    pTreeView->append_column("Vista_Previa", m_Columnns.m_col_preview);

    // Le asigno el evento toggle a las columnas que tienen un checkbox
    ((Gtk::CellRendererToggle*) pTreeView->get_column_cell_renderer(COL_DELETE))

```

```

->signal_toggled().connect(
    sigc::mem_fun(*this, &MorphWindow::cellDelete_toggled));

((Gtk::CellRendererToggle*) pTreeView->get_column_cell_renderer(COL_MUTABLE)
->signal_toggled().connect(
    sigc::mem_fun(*this, &MorphWindow::cellMutable_toggled));
}

void MorphWindow::drawMorph() {
    m.lock();
    pTxtObjName->set_text(morph.getObjName());

    m_refTreeModel->clear();
    Gtk::TreeModel::Row row;

    for (int i = 0; i < morph.getSlotsSize(); i++) {
        row = *(m_refTreeModel->append());
        std::string slotName;
        if (morph.isArgumentSlot(i))
            slotName = OP_ARG + morph.getSlotName(i);
        else if (morph.isParentSlot(i))
            slotName = morph.getSlotName(i) + OP_PARENT;
        else
            slotName = morph.getSlotName(i);

        std::string preview = morph.getSlotObjPreview(i);

        if (preview.size() > MAX_PREVIEW_LEN)
            preview = preview.substr(0, MAX_PREVIEW_LEN);

        row[m_Columns.m_col_slotName] = slotName;
        row[m_Columns.m_col_mutable] = morph.isMutableSlot(i);
        row[m_Columns.m_col_objType] = morph.getSlotObjName(i);
        row[m_Columns.m_col_preview] = preview;
    }
    auto pTextBuffer = Glib::RefPtr < Gtk::TextBuffer
        > ::cast_dynamic(refBuilder->get_object("textBufferCodeSegment"));
    pTextBuffer->set_text(morph.getCodeSegment());
    m.unlock();
}

Gtk::Window* MorphWindow::getWindow() {
    return pWindow;
}

void MorphWindow::doAction(char action, std::string text) {
    proxyServer.sendCmdMessage(action, text);
    while (proxyServer.getFlag()) {
    }
    if (proxyServer.areThereErrors()) {
        Gtk::MessageDialog dialog(*this, "Errores en la ejecuci n", false,
            Gtk::MESSAGE_ERROR, Gtk::BUTTONS_OK);
        dialog.set_secondary_text(proxyServer.getErrors());
        dialog.run();
    } else {
        drawMorph();
    }
}

```

```

}

// Eventos
bool MorphWindow::window_deleted(GdkEventAny* any_event) {
    std::string empty = "";
    proxyServer.sendCmdMessage(CLOSE_WK, empty);
    while (proxyServer.getFlag()) {
    }

    return false;
}

void MorphWindow::btnEnviar_clicked() {
    if (pWindow) {
        auto pTextBuffer = Glib::RefPtr < Gtk::TextBuffer
            > ::cast_dynamic(refBuilder->get_object("txtBufferEntrada"));
        std::string text = pTextBuffer->get_text();
        doAction(EXEC_LOBBY_CMD, text);
    }
}

void MorphWindow::btnLobby_clicked() {
    std::string empty;
    doAction(SHOW_LOBBY, empty);
}

void MorphWindow::btnGoBack_clicked() {
    std::string empty;
    doAction(GO_BACK, empty);
}

void MorphWindow::btnRefresh_clicked() {
    std::string empty;
    doAction(EXEC_REFRESH, empty);
}

void MorphWindow::btnApply_clicked() {
    std::string text = pTxtObjName->get_text();
    doAction(SET_OBJ_NAME, text);
}

void MorphWindow::btnSetSlot_clicked() {
    std::string text = pTxtSlot->get_text();
    doAction(ADD_SLOT, text);
}

void MorphWindow::btnSetCodeSegment_clicked() {
    auto pTextBuffer = Glib::RefPtr < Gtk::TextBuffer
        > ::cast_dynamic(refBuilder->get_object("textBufferCodeSegment"));
    std::string text = pTextBuffer->get_text();

    doAction(SET_CODESEGMENT, text);
}

void MorphWindow::on_row_activated(const Gtk::TreeModel::Path& path,
    Gtk::TreeViewColumn* column) {
    Gtk::TreeModel::iterator iter = m_refTreeModel->get_iter(path);
    if (iter) {

```

```

        int rowId = path[0];

        Glib::ustring text = morph.getSlotName(rowId);
        std::string str(text.c_str());

        if (morph.isNativeMethodSlot(rowId)) {
            return;
        }

        doAction(GET_SLOT_OBJ, str);
    }
}

void MorphWindow::on_CloseWorkspace_selected() {
    Gtk::MessageDialog dialog(*this, "Errores en la ejecuci n", false,
        Gtk::MESSAGE_QUESTION, Gtk::BUTTONS_YES_NO);
    dialog.set_secondary_text(" Desea abandonar el Workspace?");
    Gtk::ResponseType resp = (Gtk::ResponseType) dialog.run();

    if (resp == Gtk::RESPONSE_NO) {
        return;
    }

    std::string emptyString = "";
    proxyServer.sendCmdMessage(CLOSE_WK, emptyString);
    while (proxyServer.getFlag()) {
    }
    this->getWindow()->close();
}

void MorphWindow::on_Open_selected() {
    Gtk::FileChooserDialog dialog("Seleccionar un archivo para procesar",
        Gtk::FILE_CHOOSER_ACTION_OPEN);
    dialog.set_transient_for(*pWindow);

    // Le agrego los botones de Abrir y Cancelar al cuadro de dialogo
    dialog.add_button("_Cancelar", Gtk::RESPONSE_CANCEL);
    dialog.add_button("_Abrir", Gtk::RESPONSE_OK);

    auto filter_any = Gtk::FileFilter::create();
    filter_any->set_name("Archivos self");
    filter_any->add_pattern("*.self");
    dialog.add_filter(filter_any);

    int result = dialog.run();

    switch (result) {
    case (Gtk::RESPONSE_OK): {

        std::string filename = dialog.get_filename();
        std::ifstream file(filename);

        std::stringstream buffer;
        buffer << file.rdbuf();

        auto pTextBuffer = Glib::RefPtr < Gtk::TextBuffer
            > ::cast_dynamic(refBuilder->get_object("txtBufferEntrada"));
    }
    }
}

```

```

        pTextBuffer->set_text(buffer.str());
        break;
    }
    case (Gtk::RESPONSE_CANCEL): {
        break;
    }
    default:
        break;
    }
}

void MorphWindow::cellMutable_toggled(const Glib::ustring &path) {
    Gtk::TreeIter iter;
    auto model = this->m_refTreeModel;
    if (model) {
        iter = model->get_iter(path);

        bool checked = iter->get_value(m_Columns.m_col_mutable);
        std::string text = iter->get_value(m_Columns.m_col_slotName);

        int rowId = atoi(path.c_str());
        // Antes de enviar el comando al servidor, verifico que sea objeto
        // nativo
        if (morph.isNativeMethodSlot(rowId)) {
            iter->set_value(m_Columns.m_col_mutable, false);
            return;
        }

        proxyServer.sendCmdMessage(SWAP_MUTABILITY, text);

        while (proxyServer.getFlag()) {
        }

        if (proxyServer.areThereErrors()) {
            Gtk::MessageDialog dialog(*this, "Errores en la ejecuci n", false,
                Gtk::MESSAGE_ERROR, Gtk::BUTTONS_OK);
            dialog.set_secondary_text(proxyServer.getErrors());
            dialog.run();
            iter->set_value(m_Columns.m_col_mutable, checked);
        }
    }
}

void MorphWindow::cellDelete_toggled(const Glib::ustring &path) {
    Gtk::TreeIter iter;
    auto model = this->m_refTreeModel;
    if (model) {
        iter = model->get_iter(path);
        int rowId = atoi(path.c_str());

        std::string slotName = morph.getSlotName(rowId);

        Gtk::MessageDialog dialog(*this, "Confirmar", false,
            Gtk::MESSAGE_QUESTION, Gtk::BUTTONS_YES_NO);
        dialog.set_secondary_text(" Desea borrar el slot " + slotName + "?");
        Gtk::ResponseType resp = (Gtk::ResponseType) dialog.run();
    }
}

```

```

if (resp == Gtk::RESPONSE_NO) {
    iter->set_value(m_Columns.m_col_delete, false);
    return;
}

proxyServer.sendCmdMessage(REMOVE_SLOT, slotName);
while (proxyServer.getFlag()) {
}
if (proxyServer.areThereErrors()) {
    Gtk::MessageDialog dialog(*this, "Errores en la ejecuci n", false,
        Gtk::MESSAGE_ERROR, Gtk::BUTTONS_OK);
    dialog.set_secondary_text(proxyServer.getErrors());
    dialog.run();
    iter->set_value(m_Columns.m_col_delete, false);
} else {
    drawMorph();
}
}
}

```

19 client_select_wk_window.h

```
#ifndef CLIENT_SELECTWKWINDOW_H_
#define CLIENT_SELECTWKWINDOW_H_

#include <gtkmm-3.0/gtkmm.h>
#include <gdkmm/color.h>
#include <iostream>
#include <mutex>
#include "client_column_record_wk.h"
#include "client_morph_window.h"

/** Se encarga de dibujar la ventana selectora de workspaces.
 *
 */
class SelectWkWindow: public Gtk::Window {
private:
    Morph &morph;
    std::vector<std::string> &workspaces;
    ProxyServer &proxyServer;
    std::mutex &m;

    Glib::RefPtr<Gtk::Builder> refBuilder;

    Gtk::Window *pWindow = nullptr;

    // Botones
    Gtk::Button *pBtnRefreshWk = nullptr;
    Gtk::Button *pBtnNewWk = nullptr;

    // Cajas de texto
    Gtk::Entry *pTxtNewWk = nullptr;

    // TreeView
    Gtk::TreeView *pTreeView = nullptr;
    Glib::RefPtr<Gtk::TreeStore> m_refTreeModel;
    ColumnRecordWk m_Columns;

private:
    //Eventos
    void btnRefreshWk_clicked();
    void btnNewWk_clicked();
    void treeView_toggled(const Glib::ustring &path);
    void treeView_on_row_activated(const Gtk::TreeModel::Path& path,
        Gtk::TreeViewColumn* column);

    /** Este metodo agrega los widgets a la ventana
     *
     */
    void addWidgets();

    /** Este metodo configura las columnas los eventos del TreeView.
     *
     */
    void configureTreeView();

    /** Este metodo dibuja los datos recibidos sobre los workspaces
```



```

    * provenientes del servidor en el TreeView.
    * Previamente hay que llamar al metodo updateList() para actualizar
    * los datos en memoria. Este metodo no los actualiza, solo dibuja lo que
    * esta cargado.
    */
void drawWorkspaces();

/** Manda la solicitud al servidor para actualizar la lista
    * de workspaces disponibles que esta guardada en memoria.
    * Para redibujar la lista, llamar a drawWorkspaces().
    */
void updateList();

public:
    /** Constructor de la clase
    * @param morph referencia al objeto Morph.
    * @param workspaces referencia al vector con los nombres de los workspaces
    * @param proxyServer referencia al proxy
    * @param m referencia al mutex
    */
    SelectWkWindow(Morph &morph, std::vector<std::string> &workspaces,
        ProxyServer &proxyServer, std::mutex &m);

    /** Devuelve un puntero al objeto Gtk::Window.
    *
    */
    Gtk::Window *getWindow();

    // Elimino los constructores por copia y moviemento. Tambien los
    // operadores de asignacion
    SelectWkWindow(const SelectWkWindow&) = delete;
    SelectWkWindow(SelectWkWindow&&) = delete;
    SelectWkWindow& operator=(const SelectWkWindow&) = delete;
    SelectWkWindow& operator=(SelectWkWindow&&) = delete;
};

#endif /* CLIENT_SELECTWKWINDOW_H_ */

```

20 client_select_wk_window.cpp

```
#include "client_select_wk_window.h"

SelectWkWindow::SelectWkWindow(Morph &morph,
                                std::vector<std::string> &workspaces, ProxyServer &proxyServer,
                                std::mutex &m) :
    morph(morph), workspaces(workspaces), proxyServer(proxyServer), m(m) {
    refBuilder = Gtk::Builder::create();
    try {
        refBuilder->add_from_file(GLADE_FILE);
    } catch (...) {
        throw std::runtime_error("No se puede crear la ventana");
    }

    refBuilder->get_widget("windowWorkspace", pWindow);

    std::string cad = "";
    proxyServer.sendCmdMessage(AVAILABLE_WKS, cad);
    while (proxyServer.getFlag()) {
    }
    addWidgets();
    configureTreeView();
    drawWorkspaces();
    show_all_children();
}

Gtk::Window* SelectWkWindow::getWindow() {
    return pWindow;
}

void SelectWkWindow::addWidgets() {
    // Primera fila
    refBuilder->get_widget("btnRefreshWk", pBtnRefreshWk);
    refBuilder->get_widget("btnNewWk", pBtnNewWk);
    refBuilder->get_widget("txtNewWk", pTxtNewWk);

    // TreeView
    refBuilder->get_widget("treeViewWks", pTreeView);

    // Conecto los eventos
    if (pBtnRefreshWk) {
        pBtnRefreshWk->signal_clicked().connect(
            sigc::mem_fun(*this, &SelectWkWindow::btnRefreshWk_clicked));
    }

    if (pBtnNewWk) {
        pBtnNewWk->signal_clicked().connect(
            sigc::mem_fun(*this, &SelectWkWindow::btnNewWk_clicked));
    }

    if (pTreeView) {
        pTreeView->signal_row_activated().connect(
            sigc::mem_fun(*this,
                &SelectWkWindow::treeView_on_row_activated));
    }
}
```

```

}

void SelectWkWindow::configureTreeView() {
    m_refTreeModel = Gtk::TreeStore::create(m_Columns);
    pTreeView->set_model(m_refTreeModel);

    pTreeView->append_column_editable("[_]", m_Columns.m_col_delete);
    pTreeView->append_column("Workspace", m_Columns.m_col_wkName);

    // Conecto el evento para controlar el checkbox
    ((Gtk::CellRendererToggle*) pTreeView->get_column_cell_renderer(0))->
        signal_toggled().connect(
            sigc::mem_fun(*this, &SelectWkWindow::treeView_toggled));
}

void SelectWkWindow::drawWorkspaces() {
    m_refTreeModel->clear();
    for (auto str : workspaces) {
        Gtk::TreeModel::Row row = *(m_refTreeModel->append());
        row[m_Columns.m_col_delete] = false;
        row[m_Columns.m_col_wkName] = str;
    }
}

void SelectWkWindow::updateList() {
    std::string empty = "";
    proxyServer.sendCmdMessage(AVAILABLE_WKS, empty);
    while (proxyServer.getFlag()) {
    }
}

// Eventos
void SelectWkWindow::btnRefreshWk_clicked() {
    updateList();
    drawWorkspaces();
}

void SelectWkWindow::btnNewWk_clicked() {
    std::string wkName = pTxtNewWk->get_text();

    if (wkName.size() == 0) {
        Gtk::MessageDialog dialog(*this, "Errores en la ejecuci n", false,
            Gtk::MESSAGE_ERROR, Gtk::BUTTONS_OK);
        dialog.set_secondary_text(
            "No se indic un nombre para el nuevo Workspace.");
        dialog.run();
        updateList();
    } else if (wkName.find(CHAR_SEPARADOR) != std::string::npos) {
        Gtk::MessageDialog dialog(*this, "Errores en la ejecuci n", false,
            Gtk::MESSAGE_ERROR, Gtk::BUTTONS_OK);
        std::stringstream ss;
        std::string s;
        char c = CHAR_SEPARADOR;
        ss << c;
        ss >> s;
        dialog.set_secondary_text(
            "El caracter especial " + s + " est prohibido por protocolo.")
    }
}

```

```

        dialog.run();
        updateList();
    } else {

        proxyServer.sendCmdMessage(NEW_WK, wkName);
        while (proxyServer.getFlag()) {

        }

        if (proxyServer.areThereErrors()) {
            Gtk::MessageDialog dialog(*this, "Errores en la ejecuci n", false,
                Gtk::MESSAGE_ERROR, Gtk::BUTTONS_OK);
            dialog.set_secondary_text(
                proxyServer.getErrors() + '\n'
                + "Se actualizar la lista.");

            dialog.run();
            updateList();
        }
    }
    drawWorkspaces();
    pTxtNewWk->set_text("");
}

void SelectWkWindow::treeView_toggled(const Glib::ustring &path) {
    Gtk::TreeIter iter;

    auto model = this->m_refTreeModel;
    if (model) {
        iter = model->get_iter(path);

        std::string wkName = iter->get_value(m_Columns.m_col_wkName);
        Gtk::MessageDialog dialog(*this, " Esta seguro?", false,
            Gtk::MESSAGE_QUESTION, Gtk::BUTTONS_YES_NO);
        dialog.set_secondary_text(" Desea borrar el Workspace " + wkName + "?");
        ;
        Gtk::ResponseType resp = (Gtk::ResponseType) dialog.run();

        if (resp == Gtk::RESPONSE_NO) {
            iter->set_value(m_Columns.m_col_delete, false);
            updateList();
        } else {

            proxyServer.sendCmdMessage(DELETE_WK, wkName);
            while (proxyServer.getFlag()) {

            }
            if (proxyServer.areThereErrors()) {
                Gtk::MessageDialog dialog(*this, "Errores en la ejecuci n",
                    false, Gtk::MESSAGE_ERROR, Gtk::BUTTONS_OK);
                dialog.set_secondary_text(proxyServer.getErrors());
                dialog.run();
                updateList();
            }
        }
        drawWorkspaces();
    }
}

```

```

void SelectWkWindow::treeView_on_row_activated(const Gtk::TreeModel::Path& path,
    Gtk::TreeViewColumn* column) {
    Gtk::TreeModel::iterator iter = m_refTreeModel->get_iter(path);
    if (iter) {
        Gtk::TreeModel::Row row = *iter;
        Glib::ustring text = row[m_Columns.m_col_wkName];
        std::string sText = std::string(text.c_str());

        proxyServer.sendCmdMessage(LOAD_WK, sText);
        while (proxyServer.getFlag()) {
        }

        // Creo la ventana con los morphs y la muestro.
        MorphWindow* _window = new MorphWindow(morph, proxyServer, m);
        _window->getWindow()->show();
    }
}

```

21 client_morph.h

```
#ifndef CLIENT_MORPH_H_
#define CLIENT_MORPH_H_

#include <string>
#include <tuple>
#include <vector>

/** Este objeto contiene la informaci3n que ve el cliente desde la GUI
 * y representa al objeto que est visualizando.
 */
class Morph {
public:
    /** Slot del objeto Morph.
     * Elementos de slot_t
     * pos          tipo          variable
     * 0            std::string nombreSlot
     * 1            bool          esMetodoNativo
     * 2            bool          esMutable
     * 3            bool          esArgument
     * 4            bool          esParent
     * 5            std::string nombreObjSlot
     * 6            std::string previewObjSlot
     */
    typedef std::tuple<std::string, bool, bool, bool, bool, std::string,
        std::string> slot_morph;

private:
    std::string objName;
    std::string codeSegment;
    std::vector<slot_morph> slots;

public:
    /** Constructor
     */
    Morph();
    /** Constructor por copia deshabilitado
     */
    Morph(const Morph&) = delete;
    /** Constructor por movimiento deshabilitado
     */
    Morph(Morph&&) = delete;
    /** Operador de asignacion deshabilitado
     */
    Morph& operator=(const Morph&) = delete;
    /** Operador de asignacion por movimiento deshabilitado
     */
    Morph& operator=(Morph&&) = delete;
    /** Limpia el contenido del morph
     */
    void clear();

    //Getters
    /** Retorna el nombre del objeto.
     */
    std::string getObjName() const;
```

```

/** Retorna el bloque de c d igo del objeto.
*/
std::string getCodeSegment() const;
/** Retorna la cantidad de slots del objeto.
*/
int getSlotsSize() const;
/** Retorna el nombre del slot indicado.
* @param nSlot n mero de slot del que se solicita informaci n.
*/
std::string getSlotName(int nSlot) const;
/** Retorna si el slot indicado es un m todo nativo.
* @param nSlot n mero de slot del que se solicita informaci n.
*/
bool isNativeMethodSlot(int nSlot) const;
/** Retorna si el slot indicado es mutable.
* @param nSlot n mero de slot del que se solicita informaci n.
*/
bool isMutableSlot(int nSlot) const;
/** Retorna si el slot indicado es de tipo argumento.
* @param nSlot n mero de slot del que se solicita informaci n.
*/
bool isArgumentSlot(int nSlot) const;
/** Retorna si el slot indicado es de tipo parent.
* @param nSlot n mero de slot del que se solicita informaci n.
*/
bool isParentSlot(int nSlot) const;
/** Retorna el nombre del objeto contenido en el slot indicado.
* @param nSlot n mero de slot del que se solicita informaci n.
*/
std::string getSlotObjName(int nSlot) const;
/** Retorna una cadena con la vista previa del objeto contenido
* en el slot indicado.
* @param nSlot n mero de slot del que se solicita informaci n.
*/
std::string getSlotObjPreview(int nSlot) const;

//Setters
/** Setea el nombre del objeto
* @param cad nuevo nombre del objeto.
*/
void setObjName(std::string &cad);
/** Setea el bloque de c d igo del objeto
* @param cad nuevo bloque de c d igo del objeto.
*/
void setCodeSegment(std::string &cad);
/** Agrega un slot al Objeto Morph
* @param slotName nombre del slot.
* @param isNativeMethod indica si es un m todo nativo.
* @param isMutable indica si el slot es mutable.
* @param isArgument indica si el slot es de tipo argumento.
* @param isParent indica si el slot es de tipo parent.
* @param objSlotName nombre del objeto contenido en el slot.
* @param objSlotPreview vista previa del objeto contenido en el slot.
*/
void addSlot(std::string &slotName, bool isNativeMethod, bool isMutable,
            bool isArgument, bool isParent, std::string &objSlotName,
            std::string &objSlotPreview);

```

```
    /** Imprime por pantalla los campos del Morph  
    */  
    void mostrar();  
};  
  
#endif /* CLIENT_MORPH_H_ */
```


22 client_morph.cpp

```
#include "client_morph.h"

#include <string>
#include <iostream>
#include <tuple>
#include <vector>

Morph::Morph() {
    clear();
}

void Morph::clear() {
    objName = std::string("ObjectName");
    codeSegment = std::string("codeSegment..");
    //Hay que verificar que no queden cosas colgadas al hacer el clear del
    //vector
    slots = std::vector<slot_morph> { };
}

std::string Morph::getObjName() const {
    return objName;
}

std::string Morph::getCodeSegment() const {
    return codeSegment;
}

int Morph::getSlotsSize() const {
    return slots.size();
}

std::string Morph::getSlotName(int nSlot) const {
    return std::get<0>(slots.at(nSlot));
}

bool Morph::isNativeMethodSlot(int nSlot) const {
    return std::get<1>(slots.at(nSlot));
}

bool Morph::isMutableSlot(int nSlot) const {
    return std::get<2>(slots.at(nSlot));
}

bool Morph::isArgumentSlot(int nSlot) const {
    return std::get<3>(slots.at(nSlot));
}

bool Morph::isParentSlot(int nSlot) const {
    return std::get<4>(slots.at(nSlot));
}

std::string Morph::getSlotObjName(int nSlot) const {
    return std::get<5>(slots.at(nSlot));
}
```

```

std::string Morph::getSlotObjPreview(int nSlot) const {
    return std::get<6>(slots.at(nSlot));
}

void Morph::setObjName(std::string &cad) {
    objName = cad;
}

void Morph::setCodeSegment(std::string &cad) {
    codeSegment = cad;
}

void Morph::addSlot(std::string &slotName, bool isNativeMethod, bool isMutable,
    bool isArgument, bool isParent, std::string &objSlotName,
    std::string &objSlotPreview) {
    slot_morph slot = std::make_tuple(slotName, isNativeMethod, isMutable,
        isArgument, isParent, objSlotName, objSlotPreview);
    slots.push_back(slot);
}

void Morph::mostrar() {
    std::cout << "MORPH" << std::endl;
    std::cout << "ObjName:_" << objName << std::endl;
    std::cout << "CodeSegment:_" << codeSegment << std::endl;

    int i;
    for (i = 0; i < getSlotsSize(); i++) {
        std::cout << std::endl;
        std::cout << "N Slot:_" << std::to_string(i) << std::endl;
        std::cout << "SlotName:_" << getSlotName(i) << std::endl;
        std::cout << "isNativeMethod:_" << isNativeMethodSlot(i) << std::endl;
        std::cout << "isMutable:_" << isMutableSlot(i) << std::endl;
        std::cout << "isArgument:_" << isArgumentSlot(i) << std::endl;
        std::cout << "isParent:_" << isParentSlot(i) << std::endl;
        std::cout << "objSlotName:_" << getSlotObjName(i) << std::endl;
        std::cout << "objSlotPreview:_" << getSlotObjPreview(i) << std::endl;
    }
}

```

23 server_main.cpp

```
#include <iostream>
#include <fstream>

#include "server_accepter.h"
#include "server_server.h"

#define SERVER_PARAMS 3
const char* SERVER_MODE_SERVER = "s";
const char* SERVER_MODE_FILE = "f";
#define RET_OK 0
#define RET_NOK 1

#include "server_mode_selector.h"

int main(int argc, char **argv) {
    try {
        if (argc == SERVER_PARAMS) {
            char* mode = *(argv + 1);
            if (strcmp(mode, SERVER_MODE_SERVER) == 0) {
                int port = 0;
                try {
                    port = std::stoi(*(argv + 2));
                } catch (...) {
                    throw std::runtime_error("puerto_invalido.");
                }
                ModeSelector modeSelector(port);
            } else if (strcmp(mode, SERVER_MODE_FILE) == 0) {
                std::string filename = std::string(*(argv + 2));
                ModeSelector modeSelector(filename);
            } else {
                std::cerr
                    << "Forma de uso: >>> ./server <modo>s|f> <port|file>"
                    << std::endl;
            }
        } else {
            std::cerr << "Forma de uso: >>> ./server <modo>s|f> <port|file>"
                << std::endl;
            return RET_NOK;
        }
    } catch (const std::runtime_error &e) {
        std::cout << "Error." << std::endl << e.what() << std::endl;
    } catch (...) {
        std::cout << "Error desconocido." << std::endl << std::endl;
    }
    return RET_OK;
}
```

24 server_workspace.h

```
#ifndef SERVER_WORKSPACE_H_
#define SERVER_WORKSPACE_H_

#include "server_object.h"
#include "server_parser.h"
#include "server_virtual_machine.h"
#include <string>
#include <iostream>

/** Representa un ambiente de trabajo (workspace) y es el encargado de crear
 * el lobby y de llamar al parser para ejecutar los scripts de código self.
 */
class Workspace {
private:
    Object *lobby;
    VirtualMachine vm;

public:
    /// Constructor
    Workspace();

    Workspace(const Workspace&) = delete;
    Workspace(Workspace&&) = delete;

    Workspace& operator=(const Workspace&) = delete;
    Workspace& operator=(Workspace&&) = delete;

    /// Destructor
    ~Workspace();

    /** Recibe código self y lo ejecuta.
     * @param code [std::string] código que recibe
     * @return Devuelve un Object* con el resultado de la ejecución
     */
    uint32_t receive(Object* context, std::string &code);

    /// Devuelve el objeto lobby.
    Object* getLobby();

    /** Busca el objeto por ID y retorna el objeto real.
     * @param id id del objeto.
     */
    Object* findObjectById(uint32_t id);
};

#endif /* SERVER_WORKSPACE_H_ */
```

25 server_workspace.cpp

```
#include "server_workspace.h"
#include "common_define.h"

Workspace::Workspace() {
    lobby = new Object();
    lobby->setName(LOBBY);
    //El slot lobby es necesario para cuando se realizan llamadas explicitas a
    lobby.
    lobby->addSlot(LOBBY, lobby, false, true, false);
    lobby->enableNativeMethod("collect");
    vm.setLobby(lobby);
}

Workspace::~Workspace() {
    lobby->collect(std::vector<Object*> { });
    delete lobby;
}

uint32_t Workspace::receive(Object* context, std::string &code) {
    Parser parser(vm, context);
    std::vector<Object*> objs = parser.parse(code);
    int size = objs.size() - 1;
    if (size >= 0) {
        return objs[size]->getId();
    } else
        throw std::runtime_error("Error de sintaxis");
}

Object* Workspace::getLobby() {
    return lobby;
}

Object* Workspace::findObjectById(uint32_t id) {
    return vm.findObjectById(id);
}
```

26 server_parser.h

```
#ifndef SERVER_PARSER_H_
#define SERVER_PARSER_H_

#include <string>

#include "server_object.h"
#include "server_virtual_machine.h"

/** Es la clase encargada de parsear scripts en c digo self y de indicarle
 * a la maquina virtual (VM) que objetos y mensajes se deben emitir
 * en consecuencia.
 */
class Parser {
private:
    /// Objeto sobre el que se ejecuta el script.
    Object* context;
    /// String del script a ejecutar
    std::string cad;
    /// Posicion de la cadena cad sobre la que est analizando el parser.
    uint32_t pCad;
    /// Modo debug
    bool debug = false;

    /** Cuando vale 1 se ejecuta el metodo receiveMessage
     * Cada vez que se ingresa a un nuevo script incrementa en 1.
     */
    int flagExecute;
    /// M quina virtual del workspace
    VirtualMachine &vm;

public:
    /** Constructor
     * @param vm M quina virtual
     * @param context Objeto sobre el que se ejecuta el script.
     */
    Parser(VirtualMachine &vm, Object* context);

    /** Constructor por copia deshabilitado
     */
    Parser(const Parser&) = delete;
    /** Constructor por movimiento deshabilitado
     */
    Parser(Parser&&) = delete;
    /** Operador de asignacion deshabilitado
     */
    Parser& operator=(const Parser&) = delete;
    /** Operador de asignacion por movimiento deshabilitado
     */
    Parser& operator=(Parser&&) = delete;

    /** Inicia la secuencia de parseo del script en c digo self
     * @param cad c digo self
     */
    std::vector<Object*> parse(std::string &cad);
};
```

```

private:
    /** Esta es la funci n m s importante del parser, se encarga de decidir
     * que objetos deben ser clonados antes de aplicarles un recu_message.
     * Para ello valida si son:
     * data objects: (objetos primitivos o que tengan codeSegment vacio).
     * method objects: son aquellos que no son data objects e incluye a los
     * metodos nativos.
     * Los m todos nativos son un caso especial ya que alg nos requieren de la
     * clonaci n como los operadores binarios y hay otros que no la requieren.
     */

    Object* receiveMessage(Object* obj, std::string &strName,
                           std::vector<Object*> &args);

    /// Valida si en la cadena continua un script
    std::vector<Object*> script();
    /// Valida si en la cadena continua una expression
    Object* expression();
    /// Valida si en la cadena continua una expressionCP
    Object* expressionCP();
    /// Valida si en la cadena continua una expressionP
    Object* expressionP();
    /// Valida si en la cadena continua un keyword message
    Object* keywordMessage();
    /// Valida si en la cadena continua un binary message
    Object* binaryMessage();
    /// Valida si en la cadena continua un unary message
    Object* unaryMessage();
    /// Valida si en la cadena continua un receiver
    Object* receiver();
    /// Valida si en la cadena continua un slotList
    bool slotList(Object* objContenedor);
    /// Valida si en la cadena continua un slotNameExtended
    bool slotNameExtended(int &tipoSlot, std::string &strName);
    /// Valida si en la cadena continua un constant
    Object* constant();
    /// Valida si en la cadena continua un operador
    bool operador(std::string &strOperador);
    /// Valida si en la cadena continua un operadorSlot
    bool operadorSlot(std::string &strOperadorSlot);
    /// Valida si en la cadena continua un lowerKeyword
    bool lowerKeyword(std::string &strLowerKeyword);
    /// Valida si en la cadena continua un capKeyword
    bool capKeyword(std::string &strCapKeyword);

    /// Saltea los espacios
    void skipSpaces();
    /// Valida si el string a continuaci n de la cadena es el buscado.
    bool isString(const std::string strMatch);
    /// Valida si en la cadena continua una letra minuscula
    bool isLowercaseLetter();
    /// Valida si en la cadena continua una letra mayuscula
    bool isUppercaseLetter();
    /// Valida si en la cadena continua una letra
    bool isLetter();

```

```

/// Valida si en la cadena continua un signo + -
bool isSign();
/// Valida si en la cadena continua un digito
bool isDigit();
/// Valida si en la cadena continua un digito o una letra
bool isAlpha();

/// Devuelven los objetos, ya sea creandolos
/// o instanciandolos.
/** Valida si en la cadena continua un nil obj y si es asi le pide a la
 * maquina virtual que lo cree.
 *
 */
Object* nilObj();
/** Valida si en la cadena continua un bool obj y si es asi le pide a la
 * maquina virtual que lo cree.
 *
 */
Object* boolObj();
/** Valida si en la cadena continua un string obj y si es asi le pide a la
 * maquina virtual que lo cree.
 *
 */
Object* stringObj();
/** Valida si en la cadena continua un number obj y si es asi le pide a la
 * maquina virtual que lo cree.
 *
 */
Object* numberObj();
/** Valida si en la cadena continua un objeto y si es asi le pide a la
 * maquina virtual que cree un objeto vac o al c al luego se le cargan
 * los slots.
 *
 */
Object* objectObj();
/** Valida si en la cadena continua un name y si es asi se pide un lookup
 * de ese objeto para recuperarlo y devolverlo.
 *
 */
Object* nameObj(Object* &context);

/// Valida si en la cadena continua un nil
bool nil();
/// Valida si en la cadena continua un true
bool isTrue();
/// Valida si en la cadena continua un false
bool isFalse();
/// Valida si en la cadena continua un name
bool name(std::string &strName);
/// Valida si en la cadena continua un string
std::string string();
/// Valida si en la cadena continua un number
bool number(float &number);
};

#endif /* SERVER_PARSER_H_ */

```


27 server_parser.cpp

```
#include "server_parser.h"

#include <vector>
#include <tuple>
#include <regex>
#include <sstream>
#include <string>
#include <iostream>
#include "server_object.h"
#include "common_define.h"

Parser::Parser(VirtualMachine &vm, Object* context) :
    vm(vm) {
    this->pCad = 0;
    this->flagExecute = 0;
    this->context = context;
}

std::vector<Object*> Parser::parse(std::string &cad) {
    //Si se utiliza el caracter especial de protocolo se lanza excepcion
    if (cad.find(CHAR_SEPARADOR) != std::string::npos) {
        std::stringstream ss;
        std::string s;
        char c = CHAR_SEPARADOR;
        ss << c;
        ss >> s;
        std::string msg = "El caracter especial " + s
            + " est prohibido por protocolo.";
        throw std::runtime_error(msg);
    }

    this->cad = cad;
    std::vector<Object*> objects = script();
    return objects;
}

std::vector<Object*> Parser::script() {
    if (debug)
        std::cout << "script_pos: " << pCad << std::endl;
    flagExecute++;
    //int _pCad = pCad; //checkpoint
    Object* obj = nullptr;
    std::vector<Object*> objects;

    int pLastExpression = pCad;
    while (pCad < cad.size()) {
        if (((obj = expression()) != nullptr) and isString(PUNTO)) {
            objects.push_back(obj);
            pLastExpression = pCad;
        } else {
            pCad = pLastExpression;
            //destruir objeto creado y vaciar el vector
            break;
        }
    }
}
```

```

        flagExecute--;
        return objects;
    }

Object * Parser::expression() {
    if (debug)
        std::cout << "expression_pos:_" << pCad << std::endl;

    int _pCad = pCad; //checkpoint
    Object* obj;

    if ((obj = keywordMessage()) != nullptr)
        return obj;
    else if ((obj = binaryMessage()) != nullptr)
        return obj;
    else if ((obj = unaryMessage()) != nullptr)
        return obj;
    else if ((obj = expressionCP()) != nullptr)
        return obj;

    pCad = _pCad;
    return obj;
}

Object * Parser::expressionCP() {
    if (debug)
        std::cout << "expressionCP_pos:_" << pCad << std::endl;

    int _pCad = pCad; //checkpoint
    Object* obj;

    if ((obj = expressionP()) != nullptr)
        return obj;
    else if ((obj = constant()) != nullptr)
        return obj;

    pCad = _pCad;
    return obj;
}

Object * Parser::expressionP() {
    if (debug)
        std::cout << "expressionP_pos:_" << pCad << std::endl;

    int _pCad = pCad; //checkpoint
    Object* obj = nullptr;

    if (isString(P_LEFT) and ((obj = expression()) != nullptr)
        and isString(P_RIGHT))
        return obj;

    pCad = _pCad;
    return obj;
}

Object * Parser::keywordMessage() {
    //Los keywordMessage solo soportan hasta un argumento.

```

```

    if (debug)
        std::cout << "keywordMessage_pos:" << pCad << std::endl;

    int _pCad = pCad; //checkpoint
    Object* obj;
    Object* arg;
    std::string strLowerKeyword;

    if ((obj = receiver()) != nullptr and lowerKeyword(strLowerKeyword)
        and isString(OP_ARG) and (arg = expressionCP()) != nullptr) {
        std::vector<Object*> args = { arg };
        obj = receiveMessage(obj, strLowerKeyword, args);
        if (obj != nullptr)
            return obj;
    }
    pCad = _pCad;

    if (lowerKeyword(strLowerKeyword) and isString(OP_ARG) and (arg =
        expressionCP()) != nullptr) {
        std::vector<Object*> args = { arg };
        obj = receiveMessage(context, strLowerKeyword, args);
        if (obj != nullptr)
            return obj;
    }
    pCad = _pCad;

    return nullptr;
}

Object * Parser::binaryMessage() {
    if (debug)
        std::cout << "binaryMessage_pos:" << pCad << std::endl;

    int _pCad = pCad; //checkpoint
    Object* obj;
    Object* arg;
    std::string strOp;

    if ((obj = receiver()) != nullptr and operator(strOp) and (arg =
        expressionCP()) != nullptr) {
        std::vector<Object*> args = { arg };
        obj = receiveMessage(obj, strOp, args);
        if (obj != nullptr)
            return obj;
    }

    pCad = _pCad;
    return nullptr;
}

Object * Parser::unaryMessage() {
    if (debug)
        std::cout << "unaryMessage_pos:" << pCad << std::endl;

    int _pCad = pCad; //checkpoint
    Object* obj;
    std::string strName;

```

```

//Probamos "receiver name"
if ((obj = receiver()) != nullptr and name(strName)) {
    std::vector<Object*> args = { };
    obj = receiveMessage(obj, strName, args);
    if (obj != nullptr)
        return obj;
}
pCad = _pCad;

//Probamos "receiver" (instancia el objeto y lo devuelve)
if ((obj = receiver()) != nullptr) {
    return obj;
}

pCad = _pCad;
return nullptr;
}

Object * Parser::receiveMessage(Object* obj, std::string &strName,
    std::vector<Object*> &args) {
    Object* objMessage;
    //Solo ejecutamos si es el script principal y no uno anidado.
    if (flagExecute == 1) {
        if (!obj->isDataObject(strName)) {
            //El objeto mensaje es un method object

            //Algunos m todos nativos se clonan y otros no
            //Pero todos los m todos nativos son considerados method objects.
            if (strName == ADD_SLOTS_METHOD || strName == REMOVE_SLOTS_METHOD
                || strName == PRINTOBJ_METHOD || strName == PRINT_METHOD
                || strName == CLONE_METHOD || strName == COLLECT_METHOD) {
                objMessage = obj->recvMessage(strName, args, false);
            } else {
                objMessage = obj->recvMessage(strName, args, true);
            }

            std::string code = objMessage->getCodeSegment();
            if (objMessage->isDataObject())
                // El objMessage obtenido se devuelve si es un data object.
                obj = objMessage;
            else {
                // El objMessage obtenido se ejecuta si no es un data object.
                Parser unParser(vm, objMessage);
                objMessage->addSlot(SELF, obj, true, true, false);
                std::vector<Object*> _vector = unParser.parse(code);
                objMessage->removeSlot(SELF);
                obj = _vector[_vector.size() - 1];
            }
        } else {
            //El mensaje no ser clonado por ser un data object.
            //En cambio se retornar el data object.
            obj = obj->recvMessage(strName, args, false);
        }
    }
    return obj;
}

```

```

Object * Parser::receiver() {
    if (debug)
        std::cout << "receiver_pos: " << pCad << std::endl;

    int _pCad = pCad; //checkpoint;
    Object* obj;
    if ((obj = expressionCP()) != nullptr)
        return obj;

    pCad = _pCad;
    return obj;
}

bool Parser::isLowercaseLetter() {
    int _pCad = pCad; //checkpoint;
    char cCad = cad[pCad];
    if ('a' <= cCad and cCad <= 'z') {
        pCad++;
        return true;
    }
    pCad = _pCad;
    return false;
}

bool Parser::isUppercaseLetter() {
    int _pCad = pCad; //checkpoint;
    char cCad = cad[pCad];
    if ('A' <= cCad and cCad <= 'Z') {
        pCad++;
        return true;
    }
    pCad = _pCad;
    return false;
}

bool Parser::isLetter() {
    int _pCad = pCad; //checkpoint;
    if (isLowercaseLetter() or isUppercaseLetter())
        return true;
    pCad = _pCad;
    return false;
}

bool Parser::isSign() {
    int _pCad = pCad; //checkpoint;
    char cCad = cad[pCad];
    if (cCad == '-' or cCad == '+') {
        pCad++;
        return true;
    }
    pCad = _pCad;
    return false;
}

bool Parser::isDigit() {
    int _pCad = pCad; //checkpoint;

```

```

    char cCad = cad[pCad];
    if ('0' <= cCad and cCad <= '9') {
        pCad++;
        return true;
    }
    pCad = _pCad;
    return false;
}

bool Parser::isAlpha() {
    int _pCad = pCad; //checkpoint;
    if (isDigit() or isLetter())
        return true;
    pCad = _pCad;
    return false;
}

bool Parser::name(std::string &strName) {
    if (debug)
        std::cout << "name_pos:_" << pCad << std::endl;

    int _pCad = pCad; //checkpoint
    skipSpaces();
    strName = "";
    char cCad = cad[pCad];
    if (isLowercaseLetter()) {
        strName += cCad;
        while (pCad < cad.size()) {
            cCad = cad[pCad];
            if (isAlpha())
                strName += cCad;
            else
                break;
        }
    }

    if (strName == "") {
        pCad = _pCad; //checkpoint
        return false;
    } else
        return true;
}

std::string Parser::string() {
    //No soporta strings con comillas simples escapeadas por comillas dobles.
    if (debug)
        std::cout << "string_pos:_" << pCad << std::endl;

    int _pCad = pCad; //checkpoint
    skipSpaces();
    std::string strString = "";
    bool esString = false;
    char cCad = cad[pCad];
    if (isString("'")) {
        strString += cCad;
        while (pCad < cad.size() and !esString) {
            cCad = cad[pCad];

```

```

        strString += cCad;
        pCad++;
        if ('\\', == cCad)
            esString = true;
    }
}

if (!esString) {
    pCad = _pCad;
    strString = "";
}
return strString;
}

bool Parser::number(float &number) {
    //No soporta n meros que no sean enteros.
    if (debug)
        std::cout << "number_pos:_" << pCad << std::endl;

    skipSpaces();
    std::string strNumber = "";
    char cCad = cad[pCad];
    if (isSign() or isDigit()) {
        strNumber += cCad;
        while (pCad < cad.size()) {
            cCad = cad[pCad];
            if (isDigit())
                strNumber += cCad;
            else
                break;
        }
    }

    if (strNumber != "") {
        number = std::stof(strNumber);
        return true;
    } else
        return false;
}

bool Parser::lowerKeyword(std::string &strLowerKeyword) {
    if (debug)
        std::cout << "lowerKeyword_pos:_" << pCad << std::endl;

    int _pCad = pCad; //checkpoint
    skipSpaces();
    strLowerKeyword = "";
    char cCad = cad[pCad];
    if (isLowercaseLetter() or isString("_")) {
        strLowerKeyword += cCad;
        while (pCad < cad.size()) {
            cCad = cad[pCad];
            if (isAlpha())
                strLowerKeyword += cCad;
            else
                break;
        }
    }
}

```

```

    }

    if (strLowerKeyword == "") {
        pCad = _pCad;
        return false;
    } else
        return true;
}

bool Parser::capKeyword(std::string &strCapKeyword) {
    if (debug)
        std::cout << "capKeyword_pos:" << pCad << std::endl;

    int _pCad = pCad; //checkpoint
    skipSpaces();
    strCapKeyword = "";
    char cCad = cad[pCad];
    if (isUppercaseLetter() or isString("_")) {
        strCapKeyword += cCad;
        while (pCad < cad.size()) {
            cCad = cad[pCad];
            if (isAlpha()) {
                strCapKeyword += cCad;
            } else
                break;
        }
    }

    if (strCapKeyword == "") {
        pCad = _pCad;
        return false;
    } else
        return true;
}

Object * Parser::objectObj() {
    if (debug)
        std::cout << "object_pos:" << pCad << std::endl;

    int _pCad = pCad; //checkpoint
    Object* obj;
    obj = vm.createEmptyObject();
    int inicioScript, finScript;

    if (isString(P_LEFT) and isString(SLOT_LIST_SEP) and slotList(obj)
        and isString(SLOT_LIST_SEP) and (inicioScript = pCad)
        and (script().size() >= 0) and (finScript = pCad)
        and isString(P_RIGHT)) {
        obj->setCodeSegment(cad.substr(inicioScript, finScript - inicioScript));
        return obj;
    } else {
        pCad = _pCad;
        return nullptr;
    }
    return obj;
}

```



```

bool Parser::slotList(Object* objContenedor) {
    if (debug)
        std::cout << "slotList_pos:_" << pCad << std::endl;
    int tipoSlot; //0 normal, 1 argumento, 2 parent
    std::string strName;
    std::string strOpSlot;
    Object* objSlot;

    int pLastSlot = pCad;
    while (pCad < cad.size()) {
        if (slotNameExtended(tipoSlot, strName) and (operadorSlot(strOpSlot))
            and (objSlot = expression()) and isString(PUNTO)) {
            bool esMutable = true;
            bool esParent = false;
            bool esArgument = false;
            if (tipoSlot == 1)
                esArgument = true;
            else if (tipoSlot == 2)
                esParent = true;

            if (strOpSlot == OP_SLOT_INMUTABLE)
                esMutable = false;
            else if (strOpSlot == OP_SLOT_MUTABLE)
                esMutable = true;

            //Le insertamos al objeto contenedor el slot capturado.
            objContenedor->addSlot(strName, objSlot, esMutable, esParent,
                                   esArgument);
            pLastSlot = pCad;
        } else {
            pCad = pLastSlot;
            if (slotNameExtended(tipoSlot, strName) and isString(PUNTO)) {
                objSlot = vm.createNil();
                bool esMutable = true;
                bool esParent = false;
                bool esArgument = false;
                if (tipoSlot == 1)
                    esArgument = true;
                else if (tipoSlot == 2)
                    esParent = true;

                //Le insertamos al objeto contenedor el slot capturado.
                objContenedor->addSlot(strName, objSlot, esMutable, esParent,
                                       esArgument);
                pLastSlot = pCad;
            } else {
                pCad = pLastSlot;
                break;
            }
        }
    }
}

//Si no se encontro una sintaxis v lida se da por supuesto
//que el slotlist est vacio, lo cual es una opci n v lida
return true;
}

bool Parser::slotNameExtended(int &tipoSlot, std::string &strName) {

```

```

    if (debug)
        std::cout << "slotNameExtended_pos:" << pCad << std::endl;

    skipSpaces();
    int _pCad = pCad; //checkpoint
    if (isString(OP_ARG) and name(strName)) {
        tipoSlot = 1;
    } else {
        pCad = _pCad;
        //Se agrega el soporte de operadores en los nombres de slots
        //que por enunciado no estaban soportados
        if (name(strName) and isString(OP_PARENT)) {
            tipoSlot = 2;
        } else {
            pCad = _pCad;
            if (name(strName) or operador(strName) or lowerKeyword(strName)) {
                tipoSlot = 0;
            }
        }
    }
    return true;
}

Object * Parser::constant() {
    if (debug)
        std::cout << "constant_pos:" << pCad << std::endl;

    int _pCad = pCad; //checkpoint
    Object* obj;

    if ((obj = nilObj()) != nullptr)
        return obj;
    else if ((obj = boolObj()) != nullptr)
        return obj;
    else if ((obj = stringObj()) != nullptr)
        return obj;
    else if ((obj = numberObj()) != nullptr)
        return obj;
    else if ((obj = objectObj()) != nullptr)
        return obj;
    else if ((obj = nameObj(context)) != nullptr)
        return obj;
    else {
        pCad = _pCad;
        return nullptr;
    }
}

bool Parser::operador(std::string &strOperador) {
    if (debug)
        std::cout << "operador_pos:" << pCad << std::endl;

    int _pCad = pCad; //checkpoint
    skipSpaces();

    if (isString(OP_SUMA)) {
        strOperador = OP_SUMA;
    }
}

```

```

        return true;
    } else if (isString(OP_RESTA)) {
        strOperador = OP_RESTA;
        return true;
    } else if (isString(OP_MULTIPLICACION)) {
        strOperador = OP_MULTIPLICACION;
        return true;
    } else if (isString(OP_DIVISION)) {
        strOperador = OP_DIVISION;
        return true;
    } else if (isString(OP_DISTINTO)) {
        strOperador = OP_DISTINTO;
        return true;
    } else if (isString(OP_IGUAL)) {
        strOperador = OP_IGUAL;
        return true;
    } else {
        strOperador = "";
        pCad = _pCad;
        return false;
    }
}

bool Parser::operadorSlot(std::string &strOperadorSlot) {
    if (debug)
        std::cout << "operadorSlot pos: " << pCad << std::endl;

    int _pCad = pCad; //checkpoint
    skipSpaces();

    if (isString(OP_SLOT_INMUTABLE)) {
        strOperadorSlot = OP_SLOT_INMUTABLE;
        return true;
    } else if (isString(OP_SLOT_MUTABLE)) {
        strOperadorSlot = OP_SLOT_MUTABLE;
        return true;
    } else {
        strOperadorSlot = "";
        pCad = _pCad;
        return false;
    }
}

void Parser::skipSpaces() {
    //if (debug)
    //    std::cout << "skipSpaces pos: " << pCad << std::endl;

    char cCad;
    bool salir = false;
    while (pCad < cad.size() and !salir) {
        cCad = cad[pCad];
        if (cCad == ' ' or cCad == '\t' or cCad == '\n')
            pCad++;
        else
            salir = true;
    }
}

```

```

bool Parser::isString(const std::string strMatch) {
    if (debug)
        std::cout << strMatch << "␣pos:␣" << pCad << std::endl;

    int _pCad = pCad; //checkpoint
    skipSpaces();
    bool isMatch = true;

    for (uint32_t i = 0; i < strMatch.size(); i++) {
        if ((pCad < cad.size()) and (strMatch[i] == cad[pCad]))
            pCad++;
        else
            isMatch = false;
    }

    if (!isMatch)
        pCad = _pCad;
    return isMatch;
}

Object * Parser::nilObj() {
    int _pCad = pCad; //checkpoint
    Object *obj = nullptr;
    skipSpaces();

    if (isString(NIL)) {
        obj = vm.createNil();
        return obj;
    }

    pCad = _pCad;
    return obj;
}

Object * Parser::boolObj() {
    int _pCad = pCad; //checkpoint
    Object *obj = nullptr;
    skipSpaces();

    if (isString(TRUE_STR)) {
        obj = vm.createBoolean(true);
        return obj;
    } else if (isString(FALSE_STR)) {
        obj = vm.createBoolean(false);
        return obj;
    }

    pCad = _pCad;
    return obj;
}

Object * Parser::stringObj() {
    int _pCad = pCad; //checkpoint
    Object *obj = nullptr;
    skipSpaces();
    std::string strString = string();

```

```

    if (strString != "") {
        obj = vm.createString(strString);
        return obj;
    }

    pCad = _pCad;
    return obj;
}

Object * Parser::numberObj() {
    int _pCad = pCad; //checkpoint
    Object *obj = nullptr;
    skipSpaces();

    float tempNumber = 0;
    if (number(tempNumber)) {
        obj = vm.createNumber(tempNumber);
        return obj;
    }

    pCad = _pCad;
    return obj;
}

Object * Parser::nameObj(Object* &context) {
    int _pCad = pCad; //checkpoint
    Object *obj = nullptr;
    skipSpaces();
    std::string strName;

    if (name(strName)) {
        if (flagExecute == 1) {
            std::vector<Object*> args = { };
            obj = receiveMessage(context, strName, args);
        } else {
            //Se utiliza cuando no se debe ejecutar el codigo
            //Pero se debe devolver algo v lido.
            obj = vm.createNil();
        }
    } else
        pCad = _pCad;

    return obj;
}

```

28 server_accepter.h

```
#ifndef SERVER_ACCEPTER_H_
#define SERVER_ACCEPTER_H_

#include <stdexcept>
#include <vector>
#include "common_socket.h"
#include "server_proxy_client.h"
#include "common_thread.h"
#include "server_server.h"
#include "server_workspace.h"

/** Es el encargado de aceptar nuevos clientes abriendo
 * proxys en nuevos hilos. Un hilo por cada cliente conectado.
 */
class Acceptor: public Thread {
private:
    std::vector<ProxyClient*> program_threads;
    Server &server;
    Socket socket;
    bool interrupt_task;

public:
    /// Constructor
    /**
     * @param port puerto donde escuchar
     * @param server referencia al Server
     * @param workspace puntero a Workspace.
     */
    Acceptor(uint32_t port, Server &server);

    /** Constructor por copia deshabilitado
     */
    Acceptor(const Acceptor&) = delete;

    /** Constructor por movimiento deshabilitado
     */
    Acceptor(Acceptor&&) = delete;

    /** Operador asignacion deshabilitado
     */
    Acceptor& operator=(const Acceptor&) = delete;

    /** Operador asignacion por movimiento deshabilitado
     */
    Acceptor& operator=(Acceptor&&) = delete;

    /// Destructor
    ~Acceptor();

    /** Metodo que sirve para la interrupcion del proceso.
```

```

    *
    */
    void interrupt();

    /** Metodo principal de la clase. Hace los procesamientos
    *
    */
    virtual void run();

    /** Revisa si los clientes que tiene conectados terminaron su ejecucion,
    * luego limpia los recursos utilizados
    *
    */
    void collect_closed_clients();
};

#endif /* SERVER_ACCEPTER_H_ */

```

29 server_accepter.cpp

```
#include "server_accepter.h"
#include <stdexcept>
#include <vector>

Acceptor::Acceptor(uint32_t port, Server &server) :
    program_threads(), server(server), socket(port) {
    interrupt_task = false;
    socket.bind_and_listen();
}

Acceptor::~Acceptor() {
    socket.shutdown();
}

void Acceptor::run() {
    try {
        while (!interrupt_task) {
            Socket *sck = socket.accept();
            //collect_closed_clients();
            ProxyClient *newProxy = new ProxyClient(*sck, server);
            program_threads.push_back(newProxy);
            newProxy->start();
        }
    } catch (const std::runtime_error &e) {
        if (!interrupt_task)
            throw e;
    }
}

void Acceptor::interrupt() {
    this->interrupt_task = true;
    this->socket.shutdown();
    for (uint32_t i = 0; i < program_threads.size(); i++) {
        program_threads[i]->interrupt();
        program_threads[i]->join();
        delete program_threads[i];
    }
}

void Acceptor::collect_closed_clients() {
    std::vector<ProxyClient*> new_program_threads;

    for (uint32_t i = 0; i < program_threads.size(); i++) {
        if (program_threads[i]->is_finished()) {
            program_threads[i]->join();
            delete program_threads[i];
        } else {
            new_program_threads.push_back(program_threads[i]);
        }
    }

    new_program_threads.swap(program_threads);
    new_program_threads.clear();
}
```


30 server_server.h

```
#ifndef SERVER_SERVER_H_
#define SERVER_SERVER_H_

#include <map>
#include <tuple>
#include <stack>
#include <mutex>
#include <string>
#include <stdexcept>
#include <vector>
#include "server_object.h"
#include "common_thread.h"
#include "server_workspace.h"
#include "common_define.h"
#include "server_parser_protocolo_servidor.h"

/** Representa el modelo de negocio. Resuelve las peticiones de los
 * ProxyClient's y administra los recursos que se deben proteger.
 */
class Server {
private:
    std::mutex m;
    typedef std::tuple<Workspace*, uint32_t> workspace_tuple;
    /** Mapa con clave ID workspaces y valor una tupla con
     * un puntero al workspace y la cantidad de clientes activos en el mismo.
     */
    std::map<std::string, workspace_tuple> workspaces;

private:
    /** Retorna el workspaces en funci n del id solicitado
     * @param idWk id del workspaces
     */
    Workspace* getWorkspace(const std::string &idWk);

public:
    /** Constructor
     */
    Server();
    /** Destructor
     */
    ~Server();

    Server(const Server&) = delete;
    Server(Server&&) = delete;
    Server& operator=(const Server&) = delete;
    Server& operator=(Server&&) = delete;

    /** Acumula en el contador de clientes del workspace en el mapa workspaces
     * @param name id del workspace al que se conecta el cliente
     */
    void loadWorkspace(std::string name);
    /** Retorna una cadena por formato de protocolo con la lista de
     * workspaces disponibles.
     */

```

```

    */
std::vector<std::string> availableWorkspace();
/** Inicializa un nuevo workspace con el nombre pasado por parametro.
 * @param name id del nuevo workspace
 */
void newWorkspace(std::string name);
/** Desacumula en el contador de clientes del workspace en el mapa
    workspaces
 * @param name id del workspace del que se desconecta el cliente
 */
void closeWorkspace(std::string name);
/** Elimina el workspace con el nombre pasado por parametro.
 * @param name id del workspace a eliminar
 */
void deleteWorkspace(std::string name);
/** Le pide al workspace que ejecute codigo self con el contexto dado.
 * @param idWk id del workspace
 * @param idObj id del objeto de ese workspace
 * @param code script de c digo self
 */
std::string receiveCode(const std::string &idWk, uint32_t &idObj,
                        std::string &code);
/** Le pide el lobby al workspace y genera la cadena del objeto por
    protocolo
 * @param idWk id del workspace
 * @param idObj id del objeto de ese workspace
 */
std::string getLobby(const std::string &idWk, uint32_t &idObj);
/** Le pide el objeto al workspace y genera la cadena del objeto por
    protocolo
 * @param idWk id del workspace
 * @param idObj id del objeto de ese workspace
 */
std::string getObj(const std::string &idWk, uint32_t &idObj);
/** Setea el nombre del objeto y genera la cadena del objeto por protocolo
 * @param idWk id del workspace
 * @param idObj id del objeto de ese workspace
 * @param cad nuevo nombre del objeto
 */
std::string setObjName(const std::string &idWk, uint32_t &idObj,
                      const std::string &cad);
/** Setea el bloque de c digo del objeto y genera la cadena del objeto por
    protocolo
 * @param idWk id del workspace
 * @param idObj id del objeto de ese workspace
 * @param cad nuevo bloque de c digo
 */
std::string setCodeSegment(const std::string &idWk, uint32_t &idObj,
                          const std::string &cad);
/** Genera la cadena por protocolo del objeto contenido en el slot
 * @param idWk id del workspace
 * @param idObj id del objeto de ese workspace
 * @param cad nombre del slot
 */
std::string getSlotObj(const std::string &idWk, uint32_t &idObj,
                      const std::string &cad);
/** Cambia la mutabilidad del slot y genera la cadena por protocolo del

```

```

        objeto
    * @param idWk id del workspace
    * @param idObj id del objeto de ese workspace
    * @param cad nombre del slot
    */
    std::string swapMutability(const std::string &idWk, uint32_t &idObj,
                               const std::string &cad);
};

#endif /* SERVER_SERVER_H_ */

```

31 server_server.cpp

```
#include "server_server.h"

Server::Server() {}

Server::~Server() {
    std::stack<Workspace*> stack;

    for (auto it = workspaces.begin(); it != workspaces.end(); ++it) {
        stack.push(std::get<0>(it->second));
    }

    while (stack.size() > 0) {
        auto wk = stack.top();
        stack.pop();
        delete wk;
    }
}

void Server::loadWorkspace(std::string name) {
    m.lock();
    auto it = workspaces.find(name);
    if (it == workspaces.end()) {
        m.unlock();
        throw std::runtime_error("No existe el workspace");
    }

    workspace_tuple tuple = it->second;
    std::get<1>(tuple) += 1;
    it->second = tuple;
    m.unlock();
}

std::vector<std::string> Server::availableWorkspace() {
    std::vector<std::string> _workspaces;
    m.lock();
    for (auto it = workspaces.begin(); it != workspaces.end(); ++it) {
        _workspaces.push_back(it->first);
    }
    m.unlock();
    return _workspaces;
}

void Server::newWorkspace(std::string name) {
    m.lock();
    auto it = workspaces.find(name);

    if (it == workspaces.end()) {
        Workspace *wk = new Workspace();
        workspace_tuple tuple = std::make_tuple(wk, 0);
        workspaces.insert(std::make_pair(name, tuple));
        m.unlock();
    } else {
        m.unlock();
        std::string error = "Ya existe un workspace llamado " + name + ".";
    }
}
```

```

        throw std::runtime_error(error);
    }
}

void Server::closeWorkspace(std::string name) {
    m.lock();
    auto it = workspaces.find(name);
    if (it == workspaces.end()) {
        m.unlock();
        throw std::runtime_error("No existe el workspace");
    }

    workspace_tuple tuple = it->second;
    std::get<1>(tuple) -= 1;
    it->second = tuple;
    m.unlock();
}

void Server::deleteWorkspace(std::string name) {
    m.lock();
    auto it = workspaces.find(name);
    if (it == workspaces.end()) {
        m.unlock();
        throw std::runtime_error("No existe el workspace");
    } else {
        auto tuple = it->second;
        if (std::get<1>(tuple) == 0) {
            workspaces.erase(name);
            m.unlock();
        } else {
            m.unlock();
            std::string error = "El workspace " + name
                + " tiene un cliente conectado.";
            throw std::runtime_error(error);
        }
    }
}

Workspace* Server::getWorkspace(const std::string &idWk) {
    auto it = workspaces.find(idWk);
    if (it == workspaces.end()) {
        std::string error = "El workspace " + idWk + " no existe";
        throw std::runtime_error(error);
    }
    Workspace* _wk = std::get<0>(it->second);
    return _wk;
}

std::string Server::receiveCode(const std::string &idWk, uint32_t &idObj,
    std::string &code) {
    std::string msg = "";
    try {
        m.lock();
        Workspace* wk = getWorkspace(idWk);
        Object *context = wk->findObjectById(idObj);
    }
}

```

```

        uint32_t idRet;
        idRet = wk->receive(context, code);
        Object *objRet = wk->findObjectById(idRet);
        idObj = idRet;
        m.unlock();
        msg = ParserProtocoloServidor(objRet).getString();
    } catch (...) {
        m.unlock();
        throw;
    }
    return msg;
}

std::string Server::getLobby(const std::string &idWk, uint32_t &idObj) {
    idObj = ID_LOBBY;
    return getObj(idWk, idObj);
}

std::string Server::getObj(const std::string &idWk, uint32_t &idObj) {
    Workspace* wk;
    Object* objRet;
    try {
        wk = getWorkspace(idWk);
        objRet = wk->findObjectById(idObj);
    } catch (...) {
        m.unlock();
        throw;
    }
    return ParserProtocoloServidor(objRet).getString();
}

std::string Server::setObjName(const std::string &idWk, uint32_t &idObj,
    const std::string &cad) {
    Workspace* wk;
    Object* objRet;
    try {
        wk = getWorkspace(idWk);
        objRet = wk->findObjectById(idObj);
        objRet->setName(cad);
    } catch (...) {
        m.unlock();
        throw;
    }
    return ParserProtocoloServidor(objRet).getString();
}

std::string Server::setCodeSegment(const std::string &idWk, uint32_t &idObj,
    const std::string &cad) {
    Workspace* wk;
    Object* objRet;
    try {
        wk = getWorkspace(idWk);
        objRet = wk->findObjectById(idObj);
        objRet->setCodeSegment(cad);
    } catch (...) {
        m.unlock();
        throw;
    }
}

```

```

    }
    return ParserProtocoloServidor(objRet).getString();
}

std::string Server::getSlotObj(const std::string &idWk, uint32_t &idObj,
    const std::string &cad) {
    Workspace* wk;
    Object* obj;
    m.lock();
    try {
        wk = getWorkspace(idWk);
        obj = wk->findObjectById(idObj);
    } catch(...) {
        m.unlock();
        throw;
    }
    std::string retVal;
    auto slots = obj->getSlots();
    auto it = slots.find(cad);
    if (it != slots.end()) {
        Object* objRet = std::get<0>(it->second);
        if (!objRet) {
            m.unlock();
            throw std::runtime_error("El slot tiene un puntero nulo");
        } else {
            idObj = objRet->getId();
            retVal = ParserProtocoloServidor(objRet).getString();
        }
    } else {
        m.unlock();
        throw std::runtime_error("El slot buscado no existe");
    }
    m.unlock();
    return retVal;
}

std::string Server::swapMutability(const std::string &idWk, uint32_t &idObj,
    const std::string &cad) {
    Workspace* wk;
    Object* obj;
    m.lock();
    try {
        wk = getWorkspace(idWk);
        obj = wk->findObjectById(idObj);
        obj->swapSlotMutability(cad);
    } catch(...) {
        m.unlock();
        throw;
    }
    idObj = obj->getId();
    m.unlock();
    return ParserProtocoloServidor(obj).getString();
}

```

32 server_proxy_client.h

```
#ifndef SERVER_PROXYCLIENT_H_
#define SERVER_PROXYCLIENT_H_

#include "common_proxy.h"

/** El ProxyClient es el encargado de responder las peticiones del
 * cliente (ProxyServer). Para resolver las peticiones delega las
 * consultas al servidor(Server/Modelo de Negocio).
 * El ProxyClient solo conoce los IDs del Workspace y de los objetos
 * con los que trabaja.
 */
class ProxyClient: public Proxy {
private:
    /// Servidor al que el proxy le hace las consultas
    Server &server;
    /// Workspace en el que se encuentra el cliente
    std::string idWorkspace;
    /// Pila de IDs de objetos vistos por el cliente
    std::stack<uint32_t> seenObj;
    /// Socket asociado al proxyClient
    Socket* sockptr = nullptr;
public:
    /** Constructor.
     * @param socket socket sobre el cual trabajar
     * @param server referencia al modelo de negocio
     */
    ProxyClient(Socket &socket, Server &server);

    /** Constructor por copia eliminado
     *
     */
    ProxyClient(const ProxyClient&) = delete;

    /** Constructor por movimiento eliminado
     *
     */
    ProxyClient(ProxyClient&&) = delete;

    /** Operador asignacion eliminado
     *
     */
    ProxyClient& operator=(const ProxyClient&) = delete;

    /** Operador asignacion por movimiento eliminado
     *
     */
    ProxyClient& operator=(ProxyClient&&) = delete;

    /** Destructor.
     *
     */
    ~ProxyClient();

    /** Metodo que sirve para procesar la solicitud que le envia el cliente.

```



```

*
*/
virtual void run();
private:
    /** Le pide al servidor que ejecute un script de c digo self con el
    * entorno/contexto de lobby y le retorna al cliente la respuesta.
    * @param cad script a procesar por el servidor.
    */
    void execLobbyCMD(std::string &cad);
    /** Le pide al servidor que ejecute un script de c digo self con el
    * entorno/contexto del objeto que ve el cliente y le retorna al cliente
    * la respuesta.
    * @param cad script a procesar por el servidor.
    */
    void execLocalCMD(std::string &cad);
    /** Le pide al servidor la cadena que representa por protocolo a lobby
    * y le retorna al cliente la respuesta.
    */
    void showLobby();
    /** Le pide al servidor la cadena que representa por protocolo al
    * objeto que esta viendo el cliente para actualizar las novedades
    * y le retorna al cliente la respuesta.
    */
    void execRefresh();
    /** Le pide al servidor que le setee el nombre al objeto que ve el cliente.
    * Retorna al cliente la respuesta con el objeto modificado.
    * @param cad nuevo nombre.
    */
    void setObjName(const std::string &cad);
    /** Le pide al servidor que le setee el bloque de c digo al objeto que ve
    * el cliente y retorna al cliente la respuesta con el objeto modificado.
    * @param cad nuevo bloque de codigo.
    */
    void setCodeSegment(const std::string &cad);
    /** Le pide al servidor el objeto contenido en el slot del objeto que el
    * cliente est viendo.
    * @param cad nombre del slot en el objeto que ve el cliente.
    */
    void getSlotObj(const std::string &cad);
    /** Le pide al servidor cambiar la mutabilidad del slot del objeto que el
    * cliente est viendo.
    * @param cad nombre del slot en el objeto que ve el cliente.
    */
    void swapMutability(const std::string &cad);
    /** Le pide al servidor el objeto anterior de la pila seenObj
    * y se lo devuelve al cliente.
    */
    void goBack();
    /** Le pide al servidor una lista de workspaces existentes
    * y le devuelve esa lista al cliente.
    */
    void availableWks();
    /** Le indica al servidor que un cliente va a entrar a un workspace
    * por lo que el servidor le debe retornar el lobby de ese workspace
    * para devolverlo al cliente.
    * @param cad nombre del workspace a cargar.
    */

```

```

void loadWks(const std::string &cad);
/** Le indica al servidor que se debe crear un nuevo workspace
 * y le retorna al cliente el lobby que le devolvi el server.
 * @param cad nombre del nuevo workspace.
 */
void newWks(const std::string &cad);
/** Le indica al servidor que se debe eliminar un workspace
 * y le retorna al cliente la nueva lista de workspace disponibles.
 * @param cad nombre del workspace a eliminar.
 */
void deleteWks(const std::string &cad);
/** Le indica al servidor que el cliente se desconecta del workspace
 * actual.
 */
void closeWks();

/** Devuelve el ID del objeto que est mas arriba en la pila de seenObj.
 * Es decir de los objetos vistos por el cliente hasta el momento.
 */
uint32_t topObj();
};

#endif /* SERVER_PROXYCLIENT_H_ */

```

33 server_proxy_client.cpp

```
#include "server_proxy_client.h"
#include <string>
#include <vector>

ProxyClient::ProxyClient(Socket &socket, Server &server) :
    Proxy(socket), server(server) {
    sckptr = &socket;
    seenObj.push(ID_LOBBY);
}

ProxyClient::~ProxyClient() {
    delete sckptr;
}

void ProxyClient::execLobbyCMD(std::string &cad) {
    try {
        std::string sendMsg;
        uint32_t lobbyId = ID_LOBBY;
        sendMsg = server.receiveCode(idWorkspace, lobbyId, cad);
        sendOK(sendMsg);
    } catch (const std::runtime_error &e) {
        sendError(e.what());
    } catch (...) {
        sendError("Error desconocido.");
    }
}

void ProxyClient::execLocalCMD(std::string &cad) {
    try {
        std::string sendMsg;
        uint32_t idObj = topObj();
        sendMsg = server.receiveCode(idWorkspace, idObj, cad);
        if (idObj != topObj())
            seenObj.push(idObj);
        sendOK(sendMsg);
    } catch (const std::runtime_error &e) {
        sendError(e.what());
    } catch (...) {
        sendError("Error desconocido.");
    }
}

void ProxyClient::showLobby() {
    try {
        std::string sendMsg;
        uint32_t idObj;
        sendMsg = server.getLobby(idWorkspace, idObj);
        if (idObj != topObj())
            seenObj.push(idObj);
        sendOK(sendMsg);
    } catch (const std::runtime_error &e) {
        sendError(e.what());
    } catch (...) {
        sendError("Error desconocido.");
    }
}
```

```

}

void ProxyClient::execRefresh() {
    try {
        std::string sendMsg;
        uint32_t idObj = topObj();
        sendMsg = server.getObj(idWorkspace, idObj);
        if (idObj != topObj())
            seenObj.push(idObj);
        sendOK(sendMsg);
    } catch (const std::runtime_error &e) {
        sendError(e.what());
    } catch (...) {
        sendError("Error_desconocido.");
    }
}

void ProxyClient::setObjName(const std::string &cad) {
    try {
        std::string sendMsg;
        uint32_t idObj = topObj();
        sendMsg = server.setObjName(idWorkspace, idObj, cad);
        if (idObj != topObj())
            seenObj.push(idObj);
        sendOK(sendMsg);
    } catch (const std::runtime_error &e) {
        sendError(e.what());
    } catch (...) {
        sendError("Error_desconocido.");
    }
}

void ProxyClient::setCodeSegment(const std::string &cad) {
    try {
        std::string sendMsg;
        uint32_t idObj = topObj();
        sendMsg = server.setCodeSegment(idWorkspace, idObj, cad);
        if (idObj != topObj())
            seenObj.push(idObj);
        sendOK(sendMsg);
    } catch (const std::runtime_error &e) {
        sendError(e.what());
    } catch (...) {
        sendError("Error_desconocido.");
    }
}

void ProxyClient::getSlotObj(const std::string &cad) {
    try {
        std::string sendMsg;
        uint32_t idObj = topObj();
        sendMsg = server.getSlotObj(idWorkspace, idObj, cad);
        if (idObj != topObj())
            seenObj.push(idObj);
        sendOK(sendMsg);
    } catch (const std::runtime_error &e) {
        sendError(e.what());
    }
}

```

```

    } catch (...) {
        sendError("Error desconocido.");
    }
}

void ProxyClient::swapMutability(const std::string &cad) {
    try {
        std::string sendMsg;
        uint32_t idObj = topObj();
        sendMsg = server.swapMutability(idWorkspace, idObj, cad);
        if (idObj != topObj())
            seenObj.push(idObj);
        sendOK(sendMsg);
    } catch (const std::runtime_error &e) {
        sendError(e.what());
    } catch (...) {
        sendError("Error desconocido.");
    }
}

void ProxyClient::goBack() {
    try {
        std::string sendMsg;
        if (seenObj.size() > 1)
            seenObj.pop();

        uint32_t idObj = topObj();
        sendMsg = server.getObj(idWorkspace, idObj);
        if (idObj != topObj())
            seenObj.push(idObj);
        sendOK(sendMsg);
    } catch (const std::runtime_error &e) {
        sendError(e.what());
    } catch (...) {
        sendError("Error desconocido.");
    }
}

void ProxyClient::availableWks() {
    try {
        std::vector<std::string> vecWks = server.availableWorkspace();
        std::string msg;
        for (std::string str : vecWks) {
            msg += str + CHAR_SEPARADOR;
        }
        msg = msg.substr(0, msg.size() - 1);
        sendOKWks(msg);
    } catch (const std::runtime_error &e) {
        sendError(e.what());
    } catch (...) {
        sendError("Error desconocido.");
    }
}

void ProxyClient::loadWks(const std::string &cad) {
    try {
        idWorkspace = cad;
    }
}

```

```

        server.loadWorkspace(cad);
        showLobby();
    } catch (const std::runtime_error &e) {
        idWorkspace.clear();
        sendError(e.what());
    } catch (...) {
        idWorkspace.clear();
        sendError("Error desconocido.");
    }
}

void ProxyClient::newWks(const std::string &cad) {
    try {
        server.newWorkspace(cad);
        availableWks();
    } catch (const std::runtime_error &e) {
        sendError(e.what());
    } catch (...) {
        sendError("Error desconocido.");
    }
}

void ProxyClient::deleteWks(const std::string &cad) {
    try {
        server.deleteWorkspace(cad);
        availableWks();
    } catch (const std::runtime_error &e) {
        sendError(e.what());
    } catch (...) {
        sendError("Error desconocido.");
    }
}

void ProxyClient::closeWks() {
    try {
        server.closeWorkspace(idWorkspace);
        availableWks();
        idWorkspace.clear();
    } catch (const std::runtime_error &e) {
        sendError(e.what());
    } catch (...) {
        sendError("Error desconocido.");
    }
}

void ProxyClient::run() {
    while (!_interrupt) {
        try {
            int s = this->receive();
            if (s == 0) {
                finished = true;
                break;
            }

            std::string cad = "";
            switch (this->message.getCommand()) {
                case EXEC_LOBBY_CMD: {

```

```

        cad = message.getMessage();
        execLobbyCMD(cad);
        break;
    }
    case SHOW_LOBBY: {
        showLobby();
        break;
    }
    case EXEC_REFRESH: {
        execRefresh();
        break;
    }
    case EXEC_LOCAL_CMD: {
        cad = message.getMessage();
        execLocalCMD(cad);
        break;
    }
    case ADD_SLOT: {
        cad += ADD_SLOTS_METHOD + OP_ARG + P_LEFT + SLOT_LIST_SEP;
        cad += message.getMessage();
        cad += SLOT_LIST_SEP + P_RIGHT + PUNTO;
        execLocalCMD(cad);
        break;
    }
    case REMOVE_SLOT: {
        cad += REMOVE_SLOTS_METHOD + OP_ARG + P_LEFT + SLOT_LIST_SEP;
        cad += message.getMessage();
        cad += PUNTO + SLOT_LIST_SEP + P_RIGHT + PUNTO;
        execLocalCMD(cad);
        break;
    }
    case SET_OBJ_NAME: {
        cad = message.getMessage();
        setObjName(cad);
        break;
    }
    case SET_CODESEGMENT: {
        cad = message.getMessage();
        setCodeSegment(cad);
        break;
    }
    case GET_SLOT_OBJ: {
        cad = message.getMessage();
        getSlotObj(cad);
        break;
    }
    case SWAP_MUTABILITY: {
        cad = message.getMessage();
        swapMutability(cad);
        break;
    }
    case GO_BACK: {
        cad = message.getMessage();
        goBack();
        break;
    }
    case AVAILABLE_WKS: {

```

```

        availableWks();
        break;
    }
    case LOAD_WK: {
        cad = message.getMessage();
        loadWks(cad);
        break;
    }
    case NEW_WK: {
        cad = message.getMessage();
        newWks(cad);
        break;
    }
    case DELETE_WK: {
        cad = message.getMessage();
        deleteWks(cad);
        break;
    }
    case CLOSE_WK: {
        cad = message.getMessage();
        closeWks();
        break;
    }
    default:
        sendError("Comando desconocido.");
    }
} catch (const std::runtime_error &e) {
    if (!_interrupt)
        throw e;
}

}

uint32_t ProxyClient::topObj() {
    if (seenObj.size() > 0)
        return seenObj.top();

    throw std::runtime_error("Todavía no se visitó ningún objeto.");
}

```


34 server_object.h

```
#ifndef COMMON_OBJECT_H_
#define COMMON_OBJECT_H_

#include <string>
#include <stdexcept>
#include <map>
#include <tuple>
#include <vector>
#include <stack>

/** Representa un objeto del lenguaje Self.
 *
 */
class Object {
public:
    /** Definicion del tipo delegate que es un puntero a funcion
     * que tiene la forma Object* funcion (const std::vector<Object*>&)
     */
    typedef Object* (Object::*delegate)(const std::vector<Object*>&);

    /** Formato que tiene el slot.
     * puntero a Object con la referencia al objeto*
     * booleano que indica si es mutable o no
     * booleano que indica si el objeto apuntado es un parent slot
     * booleano que indica si esta implementado nativamente
     * booleano que indica si es un argumento (:)
     */
    typedef std::tuple<Object*, bool, bool, bool> slot_t;

    /** Formato que representa el diccionario interno.
     * Con string como clave que representa el nombre del
     * slot, y slot_t que representa el valor.
     */
    typedef std::map<std::string, slot_t> slot_map;

    /** Formato que representa las funciones nativas que estan
     * habilitadas.
     * En la primera parte de la tupla esta el puntero a funcion
     * En la segunda un booleano que indica si esta habilitado o no.
     */
    typedef std::tuple<delegate, bool> fpointTuple;

private:
    /// Representa los slots del objeto
    slot_map slots;

    /// Nombre del objeto
    std::string name;

    /// Representa el code segment del objeto
    std::string codeSegment;

    /** Diccionario con los metodos nativos. La clave es el nombre y el
     * valor el puntero a la funcion.
     */
}
```

```

std::map<std::string, fpointTuple> nativeMethods;

/// Puntero al objeto lobby
Object* lobby;

/// id numerico (y unico) del objeto.
uint32_t id = 0;

/// Contador de objetos
uint32_t idCounter = 1;

/* Tupla con un puntero a objeto y un booleano indicando
 * si se recorrio o no (sirve para el algoritmo del GC)
 */
typedef std::tuple<Object*, bool> tuple_createdObjects;

/// Diccionario con todos los objetos creados.
std::map<uint32_t, tuple_createdObjects> createdObjects;

/// Indica si el objeto es de un tipo primitivo.
bool isPrimitive = false;

private:
/** Devuelve los parent slots que tiene el objeto.
 *
 */
slot_map getParentSlots() const;

/** Devuelve los parent slots del objeto pasado como argumento
 * @param pointer objeto sobre el cual devolver los parent slot.
 */
Object::slot_map getParentSlots(Object* pointer) const;

/** Este metodo sirve para buscar el objeto de un slot.
 * @param name nombre del slot a buscar
 * @param returnValue puntero a Object devuelto con el
 * puntero al slot.
 * @param function puntero a funcion devuelto si es un metodo
 * nativo.
 * \retval true si encontro el objeto seteando
 * el puntero.
 * \retval false, los punteros estan en nullptr.
 */
bool findObject(std::string name, Object* &returnValue,
               delegate& function) const;

/** Este metodo habilita los metodos nativos comunes a todos
 * los objetos. Estos son: _AddSlots, _RemoveSlots, clone y printObj.
 */
void configureNativeMethods();

/** Recorre todos los slots del objeto y va marcando que es accesible
 */
void collect_internal();

```

```

public:

    /// Constructor que sirve para construir el objeto lobby.
    Object();

    /// Constructor de los objetos que no son Lobby.
    Object(Object* lobby);

    /// Destructor
    ~Object();

    /// Constructor copia
    Object(const Object& _object);

    /** Constructor por movimiento deshabilitado
     *
     */
    Object(Object&& obj) = delete;

    /** Operador de asignacion deshabilitado
     *
     */
    Object& operator=(const Object& _object) = delete;

    /** Operador de asignacion por movimiento deshabilitado
     *
     */
    Object& operator=(Object&&) = delete;

    /** Devuelve todos los slots que tiene el objeto en forma de diccionario.
     *
     */
    slot_map getSlots() const;

    /** Devuelve todo los metodos nativos que tiene el objeto en forma de
     * diccionario.
     *
     */
    std::map<std::string, fpointTuple> getNativeMethods() const;

    /** Funcion nativa para agregar un slot.
     * @param args vector con Object* con los objetos
     * a agregar al slot.
     */
    Object* _AddSlots(const std::vector<Object*>& args);

    /** Agrega el slot con los datos pasados como parametros.
     * @param name nombre del slot.
     * @param obj puntero a Object* para guardar en el slot.
     * @param _mutable booleano que indica si es mutable o no.
     * @param isParentSlot booleano que indica si es parent slot o no.
     * @param isArgument booleano que indica si es argumento o no.
     */
    Object* addSlot(std::string name, Object* obj, bool _mutable,
        bool isParentSlot, bool isArgument);

```

```

/** Funcion nativa para borrar un slot.
* @param args vector con Object* con los objetos para borrar.
*/
Object* _RemoveSlots(const std::vector<Object*>& args);

/** Borra el slot especificado
* @param name indica el nombre del slot a borrar.
*/
Object* removeSlot(std::string name);

/** Agrega como code segment del objeto la cadena que se la pasa
* @param code nuevo código para reemplazar en el code segment.
*/
void setCodeSegment(const std::string code);

/** Devuelve el code segment del objeto.
*
*/
std::string getCodeSegment() const;

/** Setea el nombre del objeto
* @param name con el nombre del objeto para cambiar.
*/
void setName(const std::string name);

/** Devuelve el nombre del objeto.
*
*/
std::string getName() const;

/** Determina si el slot buscado del objeto es un DataObject o un
MethodObject.
* @param messageName nombre del slot.
* \retval true si es data object
* \retval false si no lo es.
*/
bool isDataObject(std::string messageName);

/** Determina si es un DataObject o un MethodObject.
* @param messageName nombre del slot.
* \retval true si es data object
* \retval false si no lo es.
*/
bool isDataObject();

/** Determina si es un metodo nativo.
* @param messageName nombre del slot.
* \retval true si es un metodo nativo
* \retval false si no lo es.
*/
bool isNativeMethod(std::string messageName);

/** Metodo principal que sirve para recibir mensajes. Devuelve un Object*
* @param messageName nombre del slot que va a recibir el mensaje.
* @param args vector con Object* con los argumentos para pasar.
* @param clone indica si hay que clonar o no.
* \retval Object con el slot solicitado con los argumentos procesados.

```

```

    */
    Object* recvMessage(std::string messageName, std::vector<Object*> args,
        bool clone);

    /** Metodo nativo para clonar el objeto.
     * @param args vector de Object* vacio.
     */
    Object* clone(const std::vector<Object*>& args);

    /** Metodo nativo para invocar el garbage collector.
     * @param args vector de Object* vacio.
     */
    Object* collect(const std::vector<Object*>& args);

    // funciones Nativas
    /** Metodo nativo para imprimir por pantalla.
     * @param args vector de Object* vacio.
     */
    Object* print(const std::vector<Object*>& args);

    /** Metodo nativo para imprimir por pantalla datos de debugging.
     * @param args vector de Object* vacio.
     */
    Object* printObj(const std::vector<Object*>& args);

    /** Metodo nativo para efectuar la multiplicacion
     * @param args vector de Object* vacio.
     */
    Object* operator*(const std::vector<Object*>& args);

    /** Metodo nativo para efectuar la suma
     * @param args vector de Object* vacio.
     * \retval Object con el resultado de la operacion. Se opera sobre
     * el primer operando, es decir, sobre el llamante del metodo.
     */
    Object* operator+(const std::vector<Object*>& args);

    /** Metodo nativo para efectuar la resta
     * @param args vector de Object* vacio.
     * \retval Object con el resultado de la operacion. Se opera sobre
     * el primer operando, es decir, sobre el llamante del metodo.
     */
    Object* operator-(const std::vector<Object*>& args);

    /** Metodo nativo para efectuar la division
     * @param args vector de Object* vacio.
     * \retval Object con el resultado de la operacion. Se opera sobre
     * el primer operando, es decir, sobre el llamante del metodo.
     */
    Object* operator/(const std::vector<Object*>& args);

    /** Metodo nativo para chequear igualdad
     * @param args vector de Object* vacio.
     * \retval Object con el resultado de la operacion. Se opera sobre
     * el primer operando, es decir, sobre el llamante del metodo.
     */
    Object* operator==(const std::vector<Object*>& args);

```

```

/** Metodo nativo para chequear desigualdad
* @param args vector de Object* vacio.
* \retval Object con el resultado de la operacion. Se opera sobre
* el primer operando, es decir, sobre el llamante del metodo.
*/
Object* operator!=(const std::vector<Object*>& args);

/** Habilita el metodo nativo.
* @param methodName nombre del metodo a habilitar.
* \retval Object con el resultado de la operacion. Se opera sobre
* el primer operando, es decir, sobre el llamante del metodo.
*/
void enableNativeMethod(std::string methodName);

/** Deshabilita el metodo nativo.
* @param methodName nombre del metodo a habilitar.
*
*/
void disableNativeMethod(std::string methodName);

/** Agrega un objeto a la lista de objetos creados.
* Solo debe invocarse desde lobby.
* @param obj objeto a agregar.
*/
void addCreatedObject(Object *obj);

/** Devuelve un objeto. Solo debe invocarse desde Lobby.
* @param id id del objeto a buscar.
*/
Object* findObjectById(uint32_t id);

/** Devuelve el id del objeto.
*
*/
uint32_t getId() const;

/** Cambia el atributo de mutabilidad de un slot.
* @param slotName nombre del slot a modificar
*/
void swapSlotMutability(const std::string& slotName);

/** Cambia el atributo de objeto primitivo.
* @param newValue nuevo valor.
*/
void setPrimitive(const bool newValue);

/** Devuelve un booleano que indica si el objeto es primitivo o no.
*
*/
bool getPrimitive() const;
};

#endif /* COMMON_OBJECT_H_ */

```

35 server_object.cpp

```
#include "server_object.h"

#include <map>
#include <tuple>
#include <iostream>
#include "common_define.h"

Object::Object(Object* lobby) {

    this->lobby = lobby;
    configureNativeMethods();
}

Object::Object() {
    this->lobby = this;
    configureNativeMethods();
}

Object::Object(const Object& __object) {
    this->lobby = __object.lobby;

    // Recorro los slots de __object
    for (auto it = __object.slots.begin(); it != __object.slots.end(); ++it) {
        std::string name = it->first;
        slot_t tuple = it->second;
        Object* obj;

        bool isParentSlot = std::get<2>(tuple);
        if (isParentSlot) {
            obj = (Object*) std::get<0>(tuple);
        } else {
            Object tmpObj = *(Object*) std::get<0>(tuple);
            obj = new Object(tmpObj);

            auto tuple = std::make_tuple(obj, false);
            // Creo una tupla con el nuevo objeto creado
            // Despues lo inserto en la lista de objetos creados de lobby.
            lobby->createdObjects.insert(
                std::make_pair(lobby->idCounter, tuple));
            id = lobby->idCounter;
            lobby->idCounter++;

        }
        std::get<0>(tuple) = obj;

        this->slots.insert(std::make_pair(name, tuple));
    }

    this->nativeMethods = __object.nativeMethods;
    this->codeSegment = __object.codeSegment;
    this->isPrimitive = __object.isPrimitive;
}

Object::~Object() {
    slots.clear();
}
```

```

    nativeMethods.clear();

    std::stack<Object*> objects;

    for (auto it = createdObjects.begin(); it != createdObjects.end(); ++it) {
        auto tuple = it->second;
        objects.push(std::get<0>(tuple));
    }
    createdObjects.clear();
    while (objects.size() > 0) {
        Object *obj = objects.top();
        delete obj;

        objects.pop();
    }
}

void Object::configureNativeMethods() {
    this->nativeMethods.insert(
        std::make_pair(PRINTOBJ_METHOD,
            std::make_tuple(&Object::printObj, true)));
    this->nativeMethods.insert(
        std::make_pair(PRINT_METHOD,
            std::make_tuple(&Object::print, false)));
    this->nativeMethods.insert(
        std::make_pair(OP_SUMA,
            std::make_tuple(&Object::operator+, false)));
    this->nativeMethods.insert(
        std::make_pair(OP_RESTA,
            std::make_tuple(&Object::operator-, false)));
    this->nativeMethods.insert(
        std::make_pair(OP_MULTIPLICACION,
            std::make_tuple(&Object::operator*, false)));
    this->nativeMethods.insert(
        std::make_pair(OP_DIVISION,
            std::make_tuple(&Object::operator/, false)));
    this->nativeMethods.insert(
        std::make_pair(OP_IGUAL,
            std::make_tuple(&Object::operator==, false)));
    this->nativeMethods.insert(
        std::make_pair(OP_DISTINTO,
            std::make_tuple(&Object::operator!=, false)));
    this->nativeMethods.insert(
        std::make_pair(ADD_SLOTS_METHOD,
            std::make_tuple(&Object::_AddSlots, true)));
    this->nativeMethods.insert(
        std::make_pair(REMOVE_SLOTS_METHOD,
            std::make_tuple(&Object::_RemoveSlots, true)));
    this->nativeMethods.insert(
        std::make_pair(CLONE_METHOD,
            std::make_tuple(&Object::clone, true)));
    this->nativeMethods.insert(
        std::make_pair(COLLECT_METHOD,
            std::make_tuple(&Object::collect, false)));
}

Object::slot_map Object::getSlots() const {

```



```

        return slots;
    }

    std::map<std::string, Object::fpintTuple> Object::getNativeMethods() const {
        return nativeMethods;
    }

    Object* Object::addSlot(std::string name, Object* obj, bool _mutable,
        bool isParentSlot, bool isArgument) {
        this->slots.insert(
            std::make_pair(name,
                std::make_tuple(obj, _mutable, isParentSlot, isArgument)));
        return this;
    }

    Object* Object::removeSlot(std::string name) {
        auto _it = slots.find(name);
        if (_it != slots.end()) {
            slots.erase(_it);
        } else
            throw std::runtime_error("No existe el slot que se quiere borrar.");
        return this;
    }

    std::string Object::getCodeSegment() const {
        return this->codeSegment;
    }

    void Object::setCodeSegment(const std::string code) {
        this->codeSegment = code;
    }

    std::string Object::getName() const {
        return this->name;
    }

    void Object::setName(const std::string name) {
        this->name = name;
    }

    uint32_t Object::getId() const {
        return id;
    }

    void Object::setPrimitive(const bool newValue) {
        isPrimitive = newValue;
    }

    bool Object::getPrimitive() const {
        return isPrimitive;
    }

    bool Object::findObject(std::string name, Object* &returnValue,
        delegate& function) const {

        returnValue = nullptr;
        function = nullptr;
    }

```

```

// Primero me fijo en mis slots
auto it = slots.find(name);
if (it != slots.end()) {
    // Significa que lo encuentre
    returnValue = (Object*) std::get<0>(it->second);
    return true;
}

slot_map parents = getParentSlots();
for (auto parentSlot_it = parents.begin(); parentSlot_it != parents.end();
    ++parentSlot_it) {
    Object* pslot = (Object*) std::get<0>(parentSlot_it->second);
    if (pslot->findObject(name, returnValue, function))
        return true;
}

// No lo encuentro en sus slots. Busco en los metodos nativos
auto it_native = nativeMethods.find(name);
if (it_native != nativeMethods.end()) {
    // Significa que lo encuentre
    fpointTuple tuple = it_native->second;

    // Pregunto si esta habilitado
    if (std::get<1>(tuple)) {
        // llamo a la funcion apuntada
        function = std::get<0>(tuple);
        return true;
    }
}

return false;
}

bool Object::isDataObject(std::string messageName) {
    // Primero verifico que el slot este en la lista de los slots,
    // esto es que este agregado o que se haya sobrecargado un metodo
    // nativo.
    Object* obj; // = nullptr;
    delegate func; // = nullptr;
    bool retval = findObject(messageName, obj, func);

    if (retval && obj) {
        if (obj->isPrimitive)
            return true;

        return (obj->codeSegment.size() == 0);
    } else if (retval && func) {
        return false;
    } else {
        std::string error = "El slot " + messageName + " no fue encontrado.";
        throw std::runtime_error(error);
    }
}

bool Object::isDataObject() {
    if (isPrimitive)

```

```

        return true;

    return (codeSegment.size() == 0);
}

bool Object::isNativeMethod(std::string messageName) {
    Object* obj;
    delegate func;
    bool retval = findObject(messageName, obj, func);

    return (retval && func);
}

Object* Object::recvMessage(std::string messageName, std::vector<Object*> args,
    bool clone) {
    Object* message;
    delegate fpointer;

    // Busco el slot solicitado
    if (!findObject(messageName, message, fpointer)) {
        std::string error = messageName + " no encontrado.";
        throw std::runtime_error(error);
    }

    // si fpointer no es nullptr, es un puntero a una funcion nativa
    if (fpointer != nullptr) {
        if (clone)
            message = this->clone(std::vector<Object*> { });
        else
            message = this;

        // Devuelvo el resultado de la llamada a la funcion
        // nativa.
        return (message->*fpointer)(args);
    }

    // Si hay que clonar, clono el mensaje para luego modificarle
    // los argumentos
    if (clone)
        message = message->clone(std::vector<Object*> { });

    // Una vez que tengo el objeto, necesito los argumentos, si es que tiene
    // y les cambio el valor con los argumentos que se pasaron como parametro
    slot_map object_slots = message->slots;

    // Contador de argumentos
    uint32_t argsCount = 0;
    for (auto object_slots_it = object_slots.begin();
        object_slots_it != object_slots.end(); ++object_slots_it) {
        // Verifico que la cant de argumentos sean iguales que los pasados,
        // para ahorrar ciclos.
        if (argsCount == args.size())
            break;

        // Verifico que sea argumento y que el slot sea mutable para poder
        // modificarlo
        bool __isMutable = std::get<1>(object_slots_it->second);

```

```

        bool __isArg = std::get<3>(object_slots_it->second);

        if (__isArg && __isMutable) {
            slot_t tuple = object_slots_it->second;

            Object *__object = ((Object*) std::get<0>(tuple));
            __object = args[argsCount];
            std::get<0>(tuple) = __object;

            // actualizo el valor del mapa
            object_slots_it->second = tuple;
            argsCount++;
        }
    }

    // Si hay argumentos significa que hay que cambiar
    // los punteros de los argumentos.
    if (argsCount != 0) {
        message->slots = object_slots;
        return message;
    }

    // Busco en los slots el mensaje, lo que se esta implementando aca
    // es un cambio de valor de un objeto mutable.
    // Si no es mutable, genera excepcion.
    auto it = slots.find(messageName);
    if (it != slots.end() && args.size() > 0) {
        slot_t tuple = it->second;

        if (std::get<1>(tuple)) {
            std::get<0>(tuple) = args[0];
            it->second = tuple;

            return args[0];
        } else {
            std::string error = "El slot no es mutable";
            throw std::runtime_error(error);
        }
    }

    return message;
}

Object::slot_map Object::getParentSlots() const {
    slot_map parentSlots;
    for (auto it = slots.begin(); it != slots.end(); ++it) {
        if (std::get<2>(it->second)) {
            if (std::get<0>(it->second) != this)
                parentSlots.insert(std::make_pair(it->first, it->second));
        }
    }
    return parentSlots;
}

void Object::enableNativeMethod(std::string methodName) {
    auto fpoint = nativeMethods.find(methodName);
    if (fpoint == nativeMethods.end()) {

```

```

        std::string error = "No existe el mensaje";
        error += methodName;
        throw std::runtime_error(error);
    }
    fpointTuple tuple = fpoint->second;
    std::get<1>(tuple) = true;
    fpoint->second = tuple;
}

void Object::disableNativeMethod(std::string methodName) {
    auto fpoint = nativeMethods.find(methodName);
    if (fpoint == nativeMethods.end()) {
        std::string error = "No existe el mensaje";
        error += methodName;
        throw std::runtime_error(error);
    }
    fpointTuple tuple = fpoint->second;
    std::get<1>(tuple) = false;
    fpoint->second = tuple;
}

void Object::addCreatedObject(Object *obj) {
    auto tuple = std::make_tuple(obj, false);
    lobby->createdObjects.insert(std::make_pair(lobby->idCounter, tuple));
    obj->id = lobby->idCounter;
    lobby->idCounter++;
}

Object* Object::findObjectById(uint32_t id) {
    if (id == ID_LOBBY)
        return lobby;
    auto it = createdObjects.find(id);

    if (it == createdObjects.end()) {
        std::string error = "No existe un objeto con el id"
            + std::to_string(id);
        throw std::runtime_error(error);
    } else
        return std::get<0>(it->second);
}

void Object::collect_internal() {
    // Recorro todos los slots,
    for (auto object_slots_it = slots.begin(); object_slots_it != slots.end();
        ++object_slots_it) {
        slot_t tuple = object_slots_it->second;

        // Si no es parent slot, llamo recursivamente
        // a collect_internal para ir marcando los objetos
        // que no tienen acceso desde lobby.
        if (!std::get<2>(tuple)) {
            Object* slotObj = std::get<0>(tuple);
            slotObj->collect_internal();

            // busco el objeto (por su direccion de memoria) y
            // lo marco, indicando que se puede acceder desde lobby.
            for (auto it = lobby->createdObjects.begin();

```

```

        it != lobby->createdObjects.begin(); ++it) {
            auto _tuple = it->second;
            if (std::get<0>(_tuple) == slotObj) {
                std::get<1>(_tuple) = true;
            }
        }
    }
}

void Object::swapSlotMutability(const std::string& slotName) {
    auto it = slots.find(slotName);
    if (it != slots.end()) {
        auto tuple = it->second;

        bool _mutable = std::get<1>(tuple);

        std::get<1>(tuple) = !_mutable;
        it->second = tuple;
    } else {
        throw std::runtime_error("El slot buscado no existe");
    }
}

// Funciones nativas
Object* Object::_AddSlots(const std::vector<Object*>& args) {
    //Recorro obj y agrego sus slots
    Object *obj = args[0];

    for (auto it = obj->slots.begin(); it != obj->slots.end(); ++it) {
        this->slots.insert(std::make_pair(it->first, it->second));
    }
    return this;
}

Object* Object::_RemoveSlots(const std::vector<Object*>& args) {
    Object *obj = args[0];

    for (auto it = obj->slots.begin(); it != obj->slots.end(); ++it) {
        std::string name = it->first;
        auto _it = slots.find(name);
        if (_it != slots.end()) {
            slots.erase(_it);
        } else {
            disableNativeMethod(name);
        }
    }
    return this;
}

Object* Object::clone(const std::vector<Object*> &args) {
    Object* obj = new Object(*this);

    auto tuple = std::make_tuple(obj, false);
    lobby->createdObjects.insert(std::make_pair(lobby->idCounter, tuple));
    id = lobby->idCounter;
}

```

```

        lobby->idCounter++;
        return obj;
}

Object* Object::collect(const std::vector<Object*>& args) {
    collect_internal();

    std::vector<uint32_t> deleteObjects;
    // Recorro los objetos creados, el unico objeto que
    // va a tener es lobby. Reviso que no esten marcados
    // los guardo en un vector para luego hacerles el delete.
    for (auto it = createdObjects.begin(); it != createdObjects.end(); ++it) {
        auto tuple = it->second;
        if (!std::get<1>(tuple)) {
            deleteObjects.push_back(it->first);
        }
    }

    for (auto id : deleteObjects) {
        Object* obj = std::get<0>((createdObjects.find(id))->second);
        createdObjects.erase(id);
        delete obj;
    }

    deleteObjects.clear();

    // Reconfiguro la lista para que vuelva a funcionar el GC
    // en una proxima iteracion.
    for (auto it = createdObjects.begin(); it != createdObjects.end(); ++it) {
        auto _tuple = it->second;
        std::get<1>(_tuple) = true;
    }
    return this;
}

Object* Object::printObj(const std::vector<Object*>& args) {
    std::cout << this << "␣" << name << ":␣";
    std::cout << P_LEFT << SLOT_LIST_SEP;

    //Escribe los slots (metodos no nativos)
    for (auto _it = slots.begin(); _it != slots.end(); ++_it) {
        std::string slotName = _it->first;
        slot_t slot = _it->second;

        bool esMutable = std::get<1>(slot);
        bool esParent = std::get<2>(slot);
        bool esArgument = std::get<3>(slot);

        std::cout << "␣";

        if (esArgument)
            std::cout << OP_ARG;

        std::cout << slotName;

        if (esParent)

```

```

        std::cout << OP_PARENT;

        if (esMutable)
            std::cout << " " << OP_SLOT_MUTABLE << " ";
        else
            std::cout << " " << OP_SLOT_INMUTABLE << " ";
        Object* dirObj = (Object*) std::get<0>(slot);
        std::cout << dirObj;
        //std::cout << "Es parent? " << esParent << std::endl;
        std::cout << PUNTO;
    }

    //Escribe los slots nativos (metodos nativos)
    for (auto _it = nativeMethods.begin(); _it != nativeMethods.end(); ++_it) {
        std::string slotNameNative = _it->first;
        fpointTuple tuple = _it->second;
        if (std::get<1>(tuple))
            std::cout << " " << slotNameNative << " " << PUNTO;
    }

    std::cout << " " << SLOT_LIST_SEP << " ";
    std::cout << codeSegment << " " << P_RIGHT << std::endl;

    for (auto _it = slots.begin(); _it != slots.end(); ++_it) {
        std::string slotName = _it->first;
        slot_t slot = _it->second;
        Object* dirObj;
        dirObj = (Object*) std::get<0>(slot);
        // Es distinto de this para el caso de lobby
        bool esParent = std::get<2>(slot);
        if (dirObj != nullptr && dirObj != this && !esParent)
            dirObj->printObj(std::vector<Object*> { });
        else if (dirObj == nullptr)
            std::cout << "ERROR: El Slot no apunta a ningun objeto."
                << std::endl;
    }
    return this;
}

Object* Object::print(const std::vector<Object*>& args) {
    std::string _codeSegment = codeSegment.substr(0, codeSegment.size() - 1);

    for (uint32_t i = 0; i < _codeSegment.size(); i++) {
        size_t pos = _codeSegment.find('\'', i);
        if (pos != std::string::npos)
            _codeSegment.replace(pos, 1, "");
        else
            break;
    }

    if (_codeSegment == "\\n") {
        std::cout << std::endl;
    } else {
        std::cout << _codeSegment;
    }

    return this;
}

```



```

}

//TODO: el casteo (int) es provisorio hasta que el parser
//sepa leer floats, por ahora solo lee naturales
//TODO: al number hay que sacarle el . antes de considerarlo un numero.
//TODO: refactor para no repetir tanto codigo
Object* Object::operator*(const std::vector<Object*>& args) {
    Object *first = (Object*) args[0];
    std::string strCodeSegment = this->codeSegment.substr(0,
        codeSegment.size() - 1);
    std::string argCodeSegment = first->codeSegment.substr(0,
        first->codeSegment.size() - 1);

    float number = std::stof(strCodeSegment);
    float operand = std::stof(argCodeSegment);
    codeSegment = std::to_string((int) (number * operand)) + PUNTO;
    return this;
}

Object* Object::operator+(const std::vector<Object*>& args) {
    Object *first = (Object*) args[0];
    std::string strCodeSegment = this->codeSegment.substr(0,
        codeSegment.size() - 1);
    std::string argCodeSegment = first->codeSegment.substr(0,
        first->codeSegment.size() - 1);

    float number = std::stof(strCodeSegment);
    float operand = std::stof(argCodeSegment);
    codeSegment = std::to_string((int) (number + operand)) + PUNTO;
    return this;
}

Object* Object::operator-(const std::vector<Object*>& args) {
    Object *first = (Object*) args[0];
    std::string strCodeSegment = this->codeSegment.substr(0,
        codeSegment.size() - 1);
    std::string argCodeSegment = first->codeSegment.substr(0,
        first->codeSegment.size() - 1);

    float number = std::stof(strCodeSegment);
    float operand = std::stof(argCodeSegment);
    codeSegment = std::to_string((int) (number - operand)) + PUNTO;
    return this;
}

Object* Object::operator/(const std::vector<Object*>& args) {
    Object *first = (Object*) args[0];
    std::string strCodeSegment = this->codeSegment.substr(0,
        codeSegment.size() - 1);
    std::string argCodeSegment = first->codeSegment.substr(0,
        first->codeSegment.size() - 1);

    float number = std::stof(strCodeSegment);
    float operand = std::stof(argCodeSegment);
    codeSegment = std::to_string((int) (number / operand)) + PUNTO;
    return this;
}

```

```

Object* Object::operator==(const std::vector<Object*>& args) {
    Object *first = (Object*) args[0];
    std::string strCodeSegment = this->codeSegment.substr(0,
        codeSegment.size() - 1);
    std::string argCodeSegment = first->codeSegment.substr(0,
        first->codeSegment.size() - 1);

    bool retVal = true;

    if (strCodeSegment.front() == '\\' && strCodeSegment.back() == '\\'
        && argCodeSegment.front() == '\\'
        && argCodeSegment.back() == '\\') {
        retVal = (strCodeSegment == argCodeSegment);
    } else {
        float number = std::stof(strCodeSegment);
        float operand = std::stof(argCodeSegment);
        retVal = (number == operand);
    }

    slots.clear();
    disableNativeMethod(OP_SUMA);
    disableNativeMethod(OP_RESTA);
    disableNativeMethod(OP_MULTIPLICACION);
    disableNativeMethod(OP_DIVISION);
    codeSegment = (retVal ? TRUE_STR : FALSE_STR) + PUNTO;
    return this;
}

Object* Object::operator!=(const std::vector<Object*>& args) {
    Object* obj = this->operator==(args);
    std::string strCodeSegment = obj->codeSegment.substr(0,
        codeSegment.size() - 1);

    if (strCodeSegment == TRUE_STR)
        obj->codeSegment = FALSE_STR;
    else
        obj->codeSegment = TRUE_STR;

    obj->codeSegment += PUNTO;

    return obj;
}

```

36 server_virtual_machine.h

```
#ifndef SERVER_VIRTUALMACHINE_H_
#define SERVER_VIRTUALMACHINE_H_

#include <stack>
#include "server_object.h"

/** Es la encargada de crear y almacenarlos en una pila en el objeto lobby.
 * Tanto la maquina virtual como el objeto lobby son unicos por workspace.
 */
class VirtualMachine {
private:
    Object* lobby = nullptr;

public:
    VirtualMachine(const VirtualMachine&) = delete;
    VirtualMachine(VirtualMachine&&) = delete;
    VirtualMachine& operator=(const VirtualMachine&) = delete;
    VirtualMachine& operator=(VirtualMachine&&) = delete;

    /** Constructor
     */
    VirtualMachine();
    /** Crea un objeto primitivo nil
     */
    Object *createNil();
    /** Crea un objeto primitivo string
     * @param strString cadena del objeto
     */
    Object *createString(std::string &strString);
    /** Crea un objeto primitivo number
     * @param number n mero del objeto
     */
    Object *createNumber(float number);
    /** Crea un objeto primitivo booleano
     * @param value estado del objeto booleano
     */
    Object *createBoolean(bool value);
    /** Crea un objeto no primitivo vacio
     */
    Object* createEmptyObject();
    /** Busca un objeto por su ID y lo retorna
     * @param id id del objeto buscado
     */
    Object* findObjectById(uint32_t id);

    /** Setea el lobby de la maquina virtual creado por el workspace
     * @param lobby objeto lobby creado por el workspace
     */
    void setLobby(Object* lobby);
};

#endif /* SERVER_VIRTUALMACHINE_H_ */
```

37 server_virtual_machine.cpp

```
#include "server_virtual_machine.h"

#include <string>
#include <iostream>
#include "common_define.h"

VirtualMachine::VirtualMachine() {
}

void VirtualMachine::setLobby(Object* lobby) {
    this->lobby = lobby;
}

Object* VirtualMachine::createString(std::string &strString) {
    Object *obj = new Object(lobby);
    obj->setPrimitive(true);
    obj->setName(STRING_OBJ);
    obj->setCodeSegment(strString + PUNTO);
    obj->enableNativeMethod(PRINT_METHOD);
    obj->enableNativeMethod(OP_IGUAL);
    obj->enableNativeMethod(OP_DISTINTO);
    lobby->addCreatedObject(obj);
    return obj;
}

Object* VirtualMachine::createNumber(float number) {
    Object *obj = new Object(lobby);
    obj->setPrimitive(true);
    obj->setName(NUMBER_OBJ);
    //todo Casteamos a int porque el parser aun no soporta floats
    obj->setCodeSegment(std::to_string((int) number) + PUNTO);
    obj->enableNativeMethod(PRINT_METHOD);
    obj->enableNativeMethod(OP_SUMA);
    obj->enableNativeMethod(OP_RESTA);
    obj->enableNativeMethod(OP_MULTIPLICACION);
    obj->enableNativeMethod(OP_DIVISION);
    obj->enableNativeMethod(OP_IGUAL);
    obj->enableNativeMethod(OP_DISTINTO);
    lobby->addCreatedObject(obj);
    return obj;
}

Object* VirtualMachine::createNil() {
    Object *obj = new Object(lobby);
    obj->setPrimitive(true);
    obj->setName(NIL_OBJ);
    obj->setCodeSegment(NIL + PUNTO);
    obj->enableNativeMethod(PRINT_METHOD);
    obj->enableNativeMethod(OP_IGUAL);
    obj->enableNativeMethod(OP_DISTINTO);
    lobby->addCreatedObject(obj);
    return obj;
}

Object* VirtualMachine::createEmptyObject() {
```

```

    Object *obj = new Object(lobby);
    obj->setName(COMPLEX_OBJ);
    lobby->addCreatedObject(obj);
    return obj;
}

Object* VirtualMachine::createBoolean(bool value) {
    Object *obj = new Object(lobby);
    obj->setPrimitive(true);
    obj->setName(BOOLEAN_OBJ);
    obj->enableNativeMethod(PRINT_METHOD);
    if (value)
        obj->setCodeSegment(TRUE_STR + PUNTO);
    else
        obj->setCodeSegment(FALSE_STR + PUNTO);
    lobby->addCreatedObject(obj);
    return obj;
}

Object* VirtualMachine::findObjectById(uint32_t id) {
    return lobby->findObjectById(id);
}

```

38 server_mode_selector.h

```
#ifndef MODESELECTOR_H_
#define MODESELECTOR_H_

#include "server_accepter.h"
#include "common_define.h"
#include <fstream>

/** Es la clase selectora para los dos modos del servidor.
 * El modo servidor propiamente dicho y el modo para levantar
 * archivos locales con codigo self.
 */
class ModeSelector {
public:
    /** Constructor del modo server
     * @param port puerto de escucha del servidor para aceptar conexiones.
     */
    ModeSelector(int port);

    /** Constructor del modo archivo
     * @param filename nombre del archivo con el script en c d i g o self
     * que se desea ejecutar.
     */
    ModeSelector(std::string filename);

    /** Constructor por copia deshabilitado
     */
    ModeSelector(const ModeSelector&) = delete;

    /** Constructor por movimiento deshabilitado
     */
    ModeSelector(ModeSelector&&) = delete;

    /** Operador de asignacion deshabilitado
     */
    ModeSelector& operator=(const ModeSelector&) = delete;

    /** Operador de asignacion por movimiento deshabilitado
     */
    ModeSelector& operator=(ModeSelector&&) = delete;

private:
    /** Metodo que interrumpe al aceptador y joina el hilo que se abrio
     * @param acceptor Objeto aceptador de conexiones.
     */
    void exitRoutine(Accepter* accepter);
};

#endif /* MODESELECTOR_H_ */
```

39 server_mode_selector.cpp

```
#include "server_mode_selector.h"
#include "server_workspace.h"

ModeSelector::ModeSelector(int port) {
    try {
        Server server;
        Acceptor *accepter = new Acceptor(port, server);
        // Este hilo va a estar corriendo durante toda la ejecucion del programa
        accepter->start();

        char c = '\0';
        while (c != SERVER_QUIT_CHAR) {
            std::cin.get(c);
        }
        exitRoutine(accepter);
        delete accepter;
    } catch (const std::runtime_error &e) {
        std::cout << "Error. " << std::endl << e.what() << std::endl;
    } catch (...) {
        std::cout << "Error desconocido." << std::endl << std::endl;
    }
}

ModeSelector::ModeSelector(std::string filename) {
    Workspace workspace;

    std::ifstream filein(filename);

    if (!filein.is_open())
        throw std::runtime_error("No se pudo abrir el archivo.");

    std::string script, x;
    while (filein >> x)
        script += x + "\n";

    std::cout << script << std::endl;
    workspace.receive(workspace.getLobby(), script);
}

void ModeSelector::exitRoutine(Acceptor* accepter) {
    // mando la se al para interrumpir el aceptador de conexiones
    accepter->interrupt();
    accepter->join();
}
```

40 server_parser_protocolo_servidor.h

```
#ifndef PARSER_PROTOCOLO_SERVIDOR_H_
#define PARSER_PROTOCOLO_SERVIDOR_H_

#include <string>
#include "server_object.h"

/** Esta clase se encarga de generar una cadena con el formato especificado
 * por protocolo en funcion de un objeto dado por el servidor para que la
 * misma sea enviada por el ProxyClient al cliente.
 */
class ParserProtocoloServidor {
private:
    ///Objeto con el que se genera la cadena
    Object* obj;

public:
    /** Constructor
     * @param obj Objeto con el que se genera la cadena
     */
    ParserProtocoloServidor(Object* obj);

    /** Constructor por copia deshabilitado
     */
    ParserProtocoloServidor(const ParserProtocoloServidor&) = delete;
    /** Constructor por movimiento deshabilitado
     */
    ParserProtocoloServidor(ParserProtocoloServidor&&) = delete;
    /** Operador de asignacion deshabilitado
     */
    ParserProtocoloServidor& operator=(const ParserProtocoloServidor&) = delete;
    /** Operador de asignacion por movimiento deshabilitado
     */
    ParserProtocoloServidor& operator=(ParserProtocoloServidor&&) = delete;
    /** Genera la cadena por protocolo en funcion del objeto obj
     * y la retorna.
     */
    std::string getString();
};

#endif /* PARSER_PROTOCOLO_SERVIDOR_H_ */
```


41 server_parser_protocolo_servidor.cpp

```
#include "server_parser_protocolo_servidor.h"
#include "common_define.h"

ParserProtocoloServidor::ParserProtocoloServidor(Object* obj) {
    this->obj = obj;
}

//todo falta revisar la encapsulacion y tambien hace falta ver el tema mutex aca
//ya que se leen objetos
std::string ParserProtocoloServidor::getString() {
    std::string cad;
    cad += obj->getName(); //todo agregar nombre real
    cad += CHAR_SEPARADOR;
    cad += obj->getCodeSegment(); //todo agregar nombre real

    Object::slot_map slots = obj->getSlots();
    std::map<std::string, Object::fpointTuple> nativeMethods =
        obj->getNativeMethods();
    //Leemos los slots que apuntan a metodos nativos

    for (auto _it = nativeMethods.begin(); _it != nativeMethods.end(); ++_it) {
        std::string slotNameNative = _it->first;
        Object::fpointTuple tuple = _it->second;
        //Verificamos que el metodo nativo este activo para el objeto
        if (std::get<1>(tuple)) {
            cad += CHAR_SEPARADOR;
            cad += slotNameNative;

            //Indicamos que es metodo nativo
            cad += CHAR_SEPARADOR;
            cad += TRUE_BIN;

            //No es mutable
            cad += CHAR_SEPARADOR;
            cad += FALSE_BIN;

            //No es parent slot
            cad += CHAR_SEPARADOR;
            cad += FALSE_BIN;

            //No es argument slot
            cad += CHAR_SEPARADOR;
            cad += FALSE_BIN;

            //Nombre native method
            cad += CHAR_SEPARADOR;
            cad += NATIVE_METHOD;

            //Vista previa
            cad += CHAR_SEPARADOR;
            cad += COMPLEX_PREVIEW;
        }
    }

    //Leemos los slots que apuntan a objetos (metodos no nativos)
```

```

for (auto _it = slots.begin(); _it != slots.end(); ++_it) {
    std::string slotName = _it->first;
    Object::slot_t slot = _it->second;
    bool esMutable = std::get<1>(slot);
    bool esParent = std::get<2>(slot);
    bool esArgument = std::get<3>(slot);

    cad += CHAR_SEPARADOR;
    cad += slotName;

    //Indicamos que NO es metodo nativo
    cad += CHAR_SEPARADOR;
    cad += FALSE_BIN;

    cad += CHAR_SEPARADOR;
    if (esMutable == false)
        cad += FALSE_BIN;
    else
        cad += TRUE_BIN;

    cad += CHAR_SEPARADOR;
    if (esParent == false)
        cad += FALSE_BIN;
    else
        cad += TRUE_BIN;

    cad += CHAR_SEPARADOR;
    if (esArgument == false)
        cad += FALSE_BIN;
    else
        cad += TRUE_BIN;

    Object* objSlot = (Object*) std::get<0>(slot);
    if (objSlot != nullptr) {
        cad += CHAR_SEPARADOR;
        cad += objSlot->getName(); //todo agregar nombre real
        cad += CHAR_SEPARADOR;
        cad += objSlot->getCodeSegment();
    } else {
        cad += CHAR_SEPARADOR;
        cad += ""; //todo agregar nombre real
        cad += CHAR_SEPARADOR;
        cad += "";
    }

    objSlot->getName();
    //std::cout << dirObj;
}

//std::string cad = "Lobby@3.
    @X@1@0@0@int@3@Y@1@0@0@int@2@cadena@1@0@0@string@'hola mundo'";
return cad;
}

```