



3º Grado en Ingeniería Informática

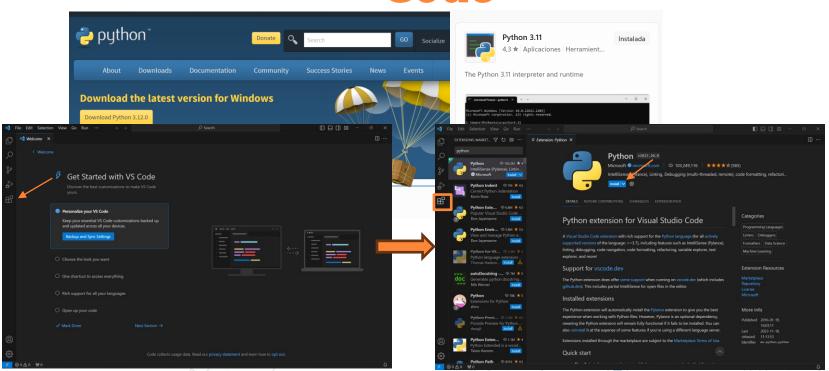
Fundamentos de Redes

Seminario 4: Creación de aplicaciones Cliente/Servidor



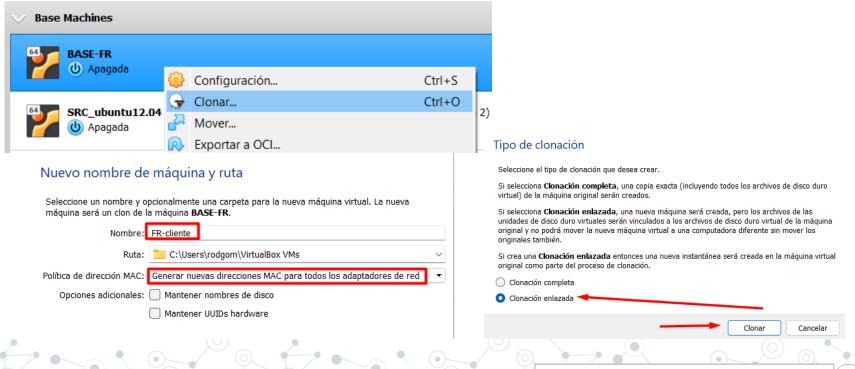
Julia Caleya Sánchez – <u>jcaleyas@ugr.es</u>

Instalación Python y Visual Studio Code

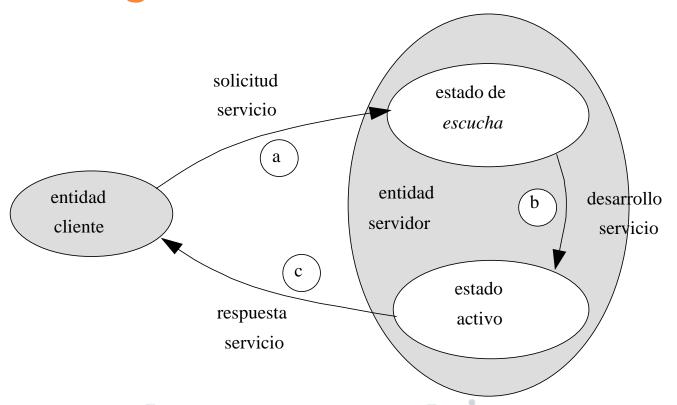


Realizar dos clonaciones enlazadas

Realizad 1 clonación enlazadas de la máquina virtual de seminarios (FR-cliente/servidor).



Paradigma cliente/servidor



Paradigma cliente/servidor

Tipo de conexiones

- Orientada a conexión

TCP

- No orientada a conexión

UDP

Tipo de servidores

- Servidores iterativos

- Servidores concurrentes

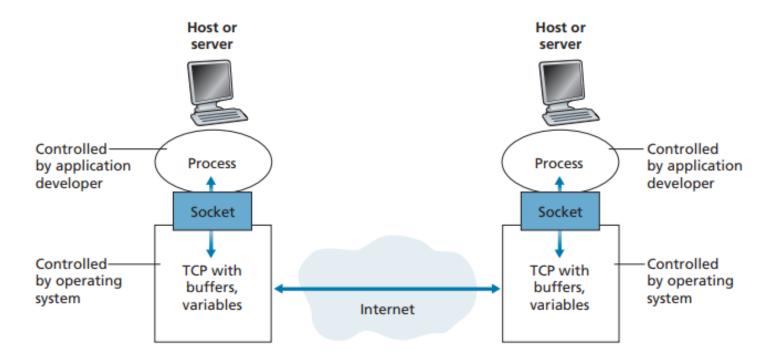
Tipos de servidores



Tipos de servidores

Servidores concurrentes Petición Respuesta Petición Respuesta Petición Respuesta

Modelo cliente/servidor: Sockets

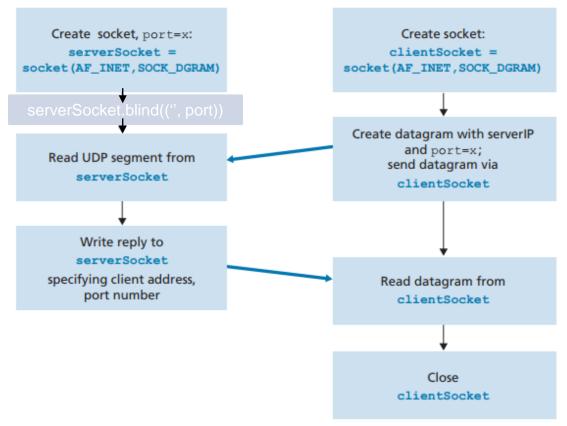


Sockets UDP

No orientado a conexión y no fiable

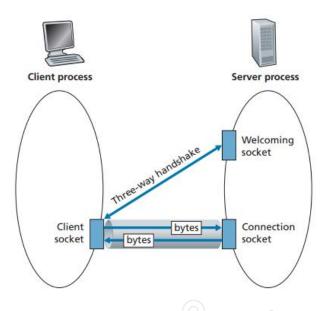
Server (Running on serverIP)

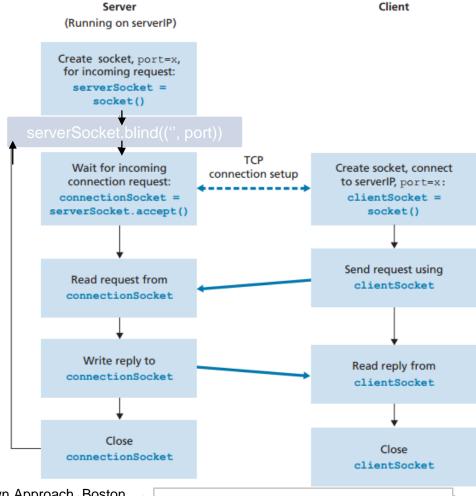
r Client



Socket TCP

Orientado a conexión y fiable (control de congestión)





Retos

- Rellenar los huecos del fichero *servidorWeb.py* para que funcione como un servidor web y se pueda acceder desde cualquier navegador con la url: http://localhost:8080/.
- Montar un servidor que convierta en minúscula todos los mensajes que recibe del cliente y se reenvíe la conversión al cliente.
- Montar un cliente/servidor resistente a fallos en la transmisión a nivel de aplicación.
- El cliente envía un mensaje
- El servidor al recibirlo lo elimina con un 33% de probabilidad y si es así pide al cliente que lo reenvíe, si no, le dice que se ha recibido correctamente
- El cliente reenvía el mensaje hasta que el servidor confirma que se ha recibido correctamente
- Superextra! Montar un cliente/servidor en TCP para jugar al ahorcado.