

1) Implementa una aplicació UDP a un client que envii números a un servidor. El servidor respon amb el doble d'aquest número. Afegeix el codi necessari al servidor per a simular que un 20% dels paquets es perden. Utilitza el port que vulguis.

2) Implementa una aplicació UDP amb un company. Un farà de servidor i l'altre de client. Cada cop que el servidor rebi el text "ping" haurà de respondre amb un "pong" al client. Si rep qualsevol altra cosa no ha de fer res. Utilitza el port 25565

3) Implementa una aplicació TCP per xatejar amb un company. Quan un envia un missatge a l'altre li apareix per terminal. Utilitza el port 26404

4) Implementa una aplicació TCP amb logging. Diferents clients s'han de connectar i enviar un identificador (extret a partir de l'hora del dispositiu) al servidor. El servidor rep aquestes connexions, respon amb un "OK" i tanca la connexió. Després escriu en un arxiu la informació rebuda. Utilitza el port 27010

5) Implementa una aplicació de servidor que escolti per un port UDP. Quan es rebi un missatge d'un client per aquest port, el servidor enviarà els bytes:

0x4e6576657220676f6e6e61206769766520796f75207570

al port TCP *port+1*. És a dir, si la comunicació inicial s'ha fet pel port 2500 UDP, la següent serà al 2501 TCP. Tant el servidor com el client quan s'inicien reben per terminal quin és el port inicial.