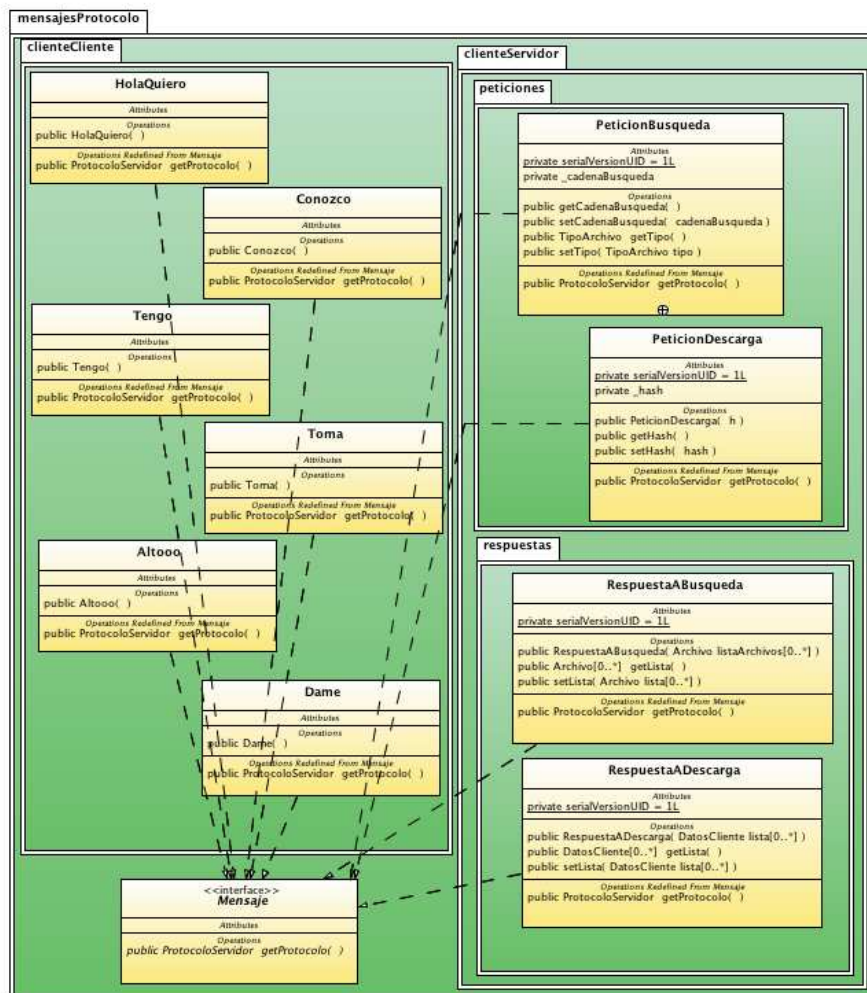


Vista del comportamiento del protocolo:

1. Mensajes:

En la siguiente imagen se muestran los distintos mensajes que se pasaran entre clientes y el cliente con el servidor. Cada clase implementa la interfaz de Mensaje para así realizar el envío con un solo nombre.



Paquetes y clases de los mensajes

Vista del comportamiento del protocolo

Aplicación P2P eGorilla





2. Envío Cliente-Servidor:

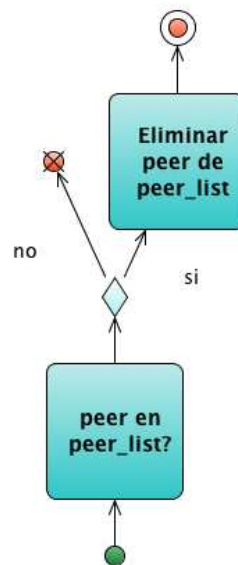
El servidor estará escuchando en un puerto, se establecerá una conexión TCP para atender al usuario. Tras atender la petición del usuario se cerrará el Socket abierto para la conexión.

3. Envío Cliente-Cliente:

El cliente que enviará el archivo, así como cualquier otro, tendrá un puerto de escucha para las peticiones ya que cada cliente se comporta a su vez como servidor. Cuando otro cliente quiera algo de éste, se establecerá una conexión TCP entre ambos y al finalizar el envío de la(s) parte(s) correspondiente(s) se cerrará dicha conexión.

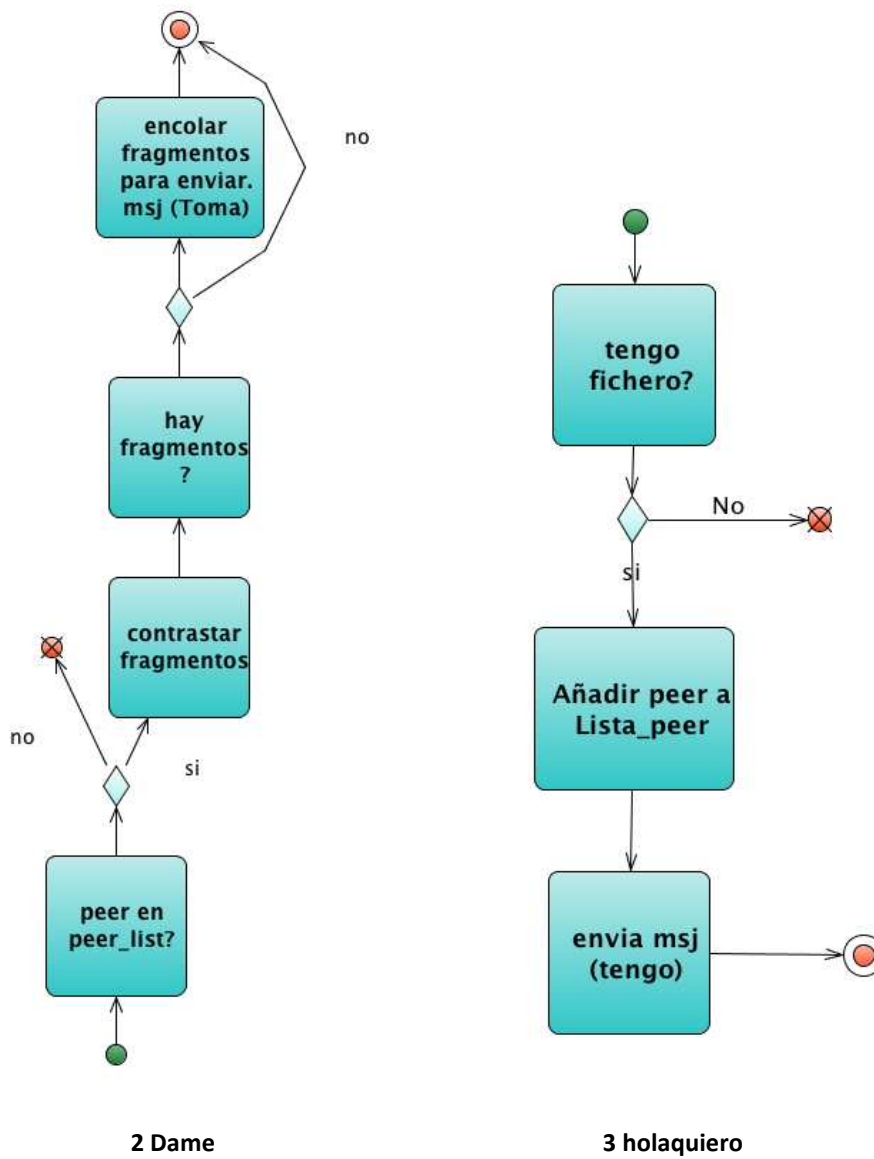
4. Trazo de las peticiones:

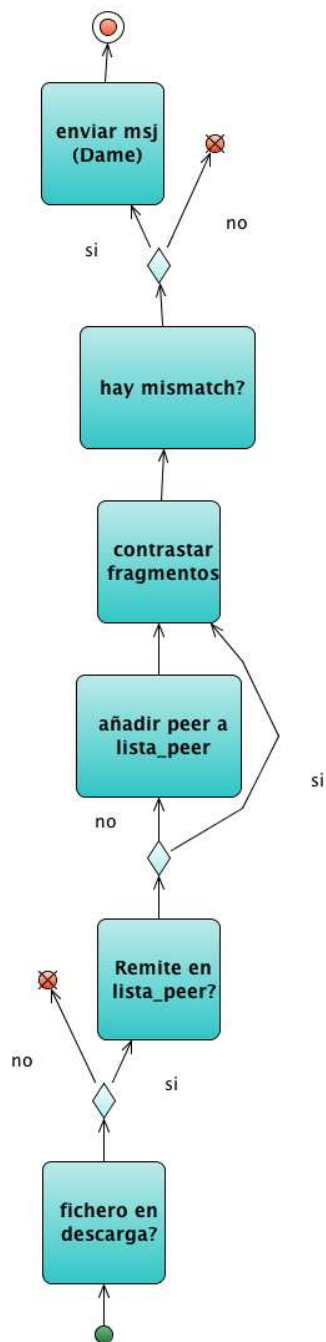
Cada cliente en modo servidor tiene un ServerP2P que se encargará de generar threads (hijos) que atiendan los mensajes. Cada hijo podrá a su vez generar otros dependiendo de la rama o camino que se tome.



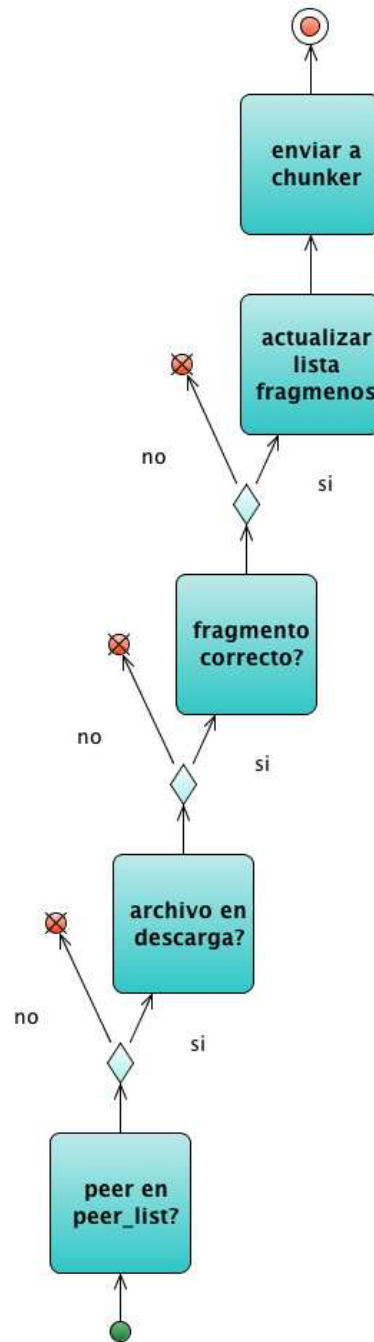
1 Altoooo







4 tengo



5 Toma

