

PRÁCTICA 06 2DAM 21/01/2024

PROGRAMACIÓN DE COMUNICACIONES EN RED

Manuel Martín Santamaría

Índice

- ❖ [Pag 3] - [Indicaciones de entrega](#)
- ❖ [Pag 4] - [Actividades](#)
 - [Pag 4] - [Actividad 2](#)

Indicaciones de entrega

Una vez realizada la tarea elaborarás un único fichero .zip donde figuren las respuestas correspondientes. El envío se realizará a través de la plataforma de la forma establecida para ello, y el archivo se nombrará siguiendo las siguientes pautas:

`apellido1_apellido2_nombre_SIGxx_Tarea`

Asegúrate que el nombre no contenga la letra ñ, tildes ni caracteres especiales extraños. Así por ejemplo la alumna Begoña Sánchez Mañas para la primera unidad del MP de DAW, debería nombrar esta tarea como...

`sanchez_manas_begona_PSP_Tarea01`

Cada ejercicio ha de desarrollarse en un documento distinto, siguiendo los nombres de ej1, ej2,...

Actividades

[Actividad 2]

Primero haz que se conecte un sólo cliente (sin envío de datos) ¿Qué ocurre?

Se ejecuta como en la captura del enunciado. Primero se inicia el servidor e imprime su información, y cuando se conecta el cliente, el servidor imprime la información del cliente.

¿Por qué?

Cuando se crea el servidor se imprimen los mensajes del servidor.

Cuando desde el cliente se crea el socket apuntando a la dirección y puerto del servidor, el servidor crea el socket con la información del cliente mediante el `accept()` e imprime su información.

