



UNIVERSIDAD DE GRANADA

GRADO INGENIERÍA INFORMÁTICA (2017 – 2018)

FUNDAMENTOS DE REDES

Practica 2: Servidor Ahorcado

Trabajo realizado por Javier Galera Garrido y Antonio Miguel Morillo
Chica

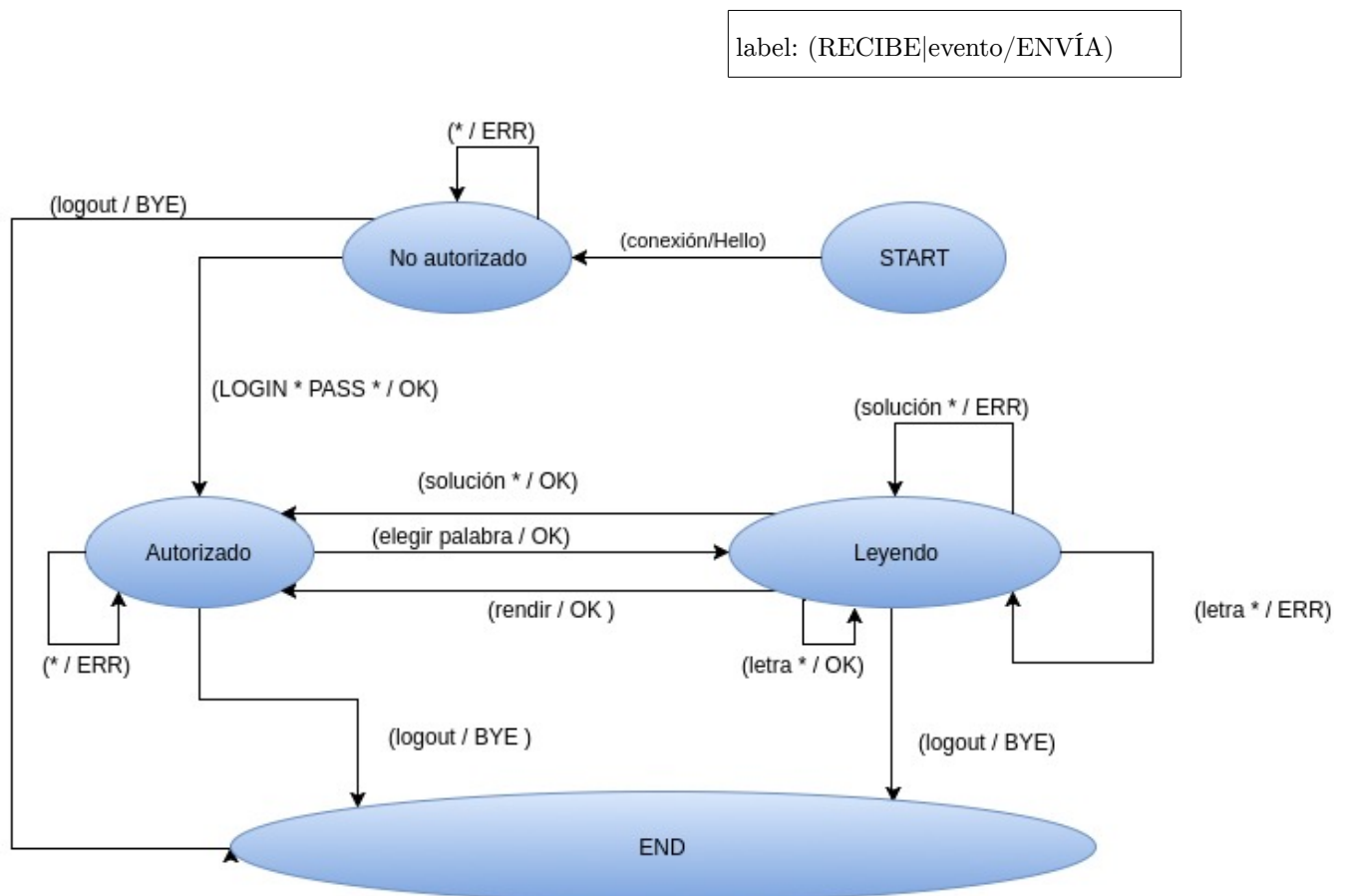
1. Descripción de la aplicación.

La aplicación que hemos diseñado se encarga de una tarea muy simple, es un juego entre el cliente y el servidor, el ahorcado. Para jugar primero habrá que iniciar sesión, posteriormente el servidor será el encargado de leer una palabra al azar de una lista para que el cliente intente averiguarla.

El cliente dispensará las letras que el servidor se encargará de comprobar si coinciden con la palabra elegida previamente. El cliente podrá solucionar en cualquier momento la palabra de igual forma que si se introducen todas las letras de la misma sin aportar una solución antes se considerará que has perdido. Además el cliente podrá rendirse voluntariamente.

El servidor será concurrente para poder hacer que varios clientes puedan jugar a la vez.

2. Diagrama de estados del servidor.



3. Mensajes e información asociada.

Código	Cuerpo	Descripción
250	(conexion/HELO)	El servidor recibe la petición de conexión y devuelve un Helo al usuario como verificación de la conexión.
001	(logout/BYE)	El cliente se desconecta del servidor y se cierra la conexión, respuesta de BYE como cierre de conexión
002	(LOGIN * PASS */OK)	El servidor recibe la información de logeo del usuario y este lo verifica, respuesta de OK como verificación de identidad.
003	(elegir palabra/OK)	El servidor recibe una petición para seleccionar la palabra que se intentará solucionar.
004	(letra */OK)	El cliente selecciona una letra, respuesta OK como letra recibida
005	(solución */OK)	El cliente manda la posible solucion, respuesta de OK si es correcta la solución.
006	(rendir/OK)	El cliente se rinde, el servidor devuelve un mensaje de OK como comprensión a la rendición.

404	No autenticado(* /ERR)	Error de autenticación, respuesta de ERROR
405	Autenticado (* /ERR)	El servidor tras el login recibe algo que no es pedir una palabra para que el usuario la averigüe o hacer un logout.
406	(letra * /ERR)	El cliente selecciona algo que no es una letra.
407	(solución * /ERR)	La solución no es correcta, ERROR como mensaje de respuesta del servidor.