**Practico Nº2 Comunicación Serial y Socket**

Este código es un cliente de chat en Python usando la interfaz de usuario Tkinter. Establece una conexión con un servidor utilizando el protocolo TCP, envía el nombre de usuario al servidor y luego inicia un hilo de recepción de mensajes para recibir los mensajes del servidor. El cliente también incluye una interfaz de usuario para que el usuario ingrese un mensaje para enviar al servidor.

Aclaración: es importante desactivar el firewall y conocer la ip del servidor para poder conectarlo

Desarrollo

1. Agregue las siguientes bibliotecas:

Texto

Descripción generada automáticamente

1. Crearemos las variables necesarias para poder conectarnos como servidor

Un reloj digital en la pantalla

Descripción generada automáticamente con confianza media

1. \_\_init\_\_: Esta es la función de inicialización de la clase. Establece los componentes de la interfaz de usuario, establece el nombre del usuario y luego llama a la función

Texto

Descripción generada automáticamente

1. connect\_to\_server: Esta función intenta establecer una conexión con el servidor. Si se conecta con éxito, enviará el nombre del usuario al servidor y luego iniciará el hilo de recepción de mensajes.

Texto

Descripción generada automáticamente

5. receive\_messages: Esta función maneja la recepción de mensajes del servidor. Recibirá los mensajes del servidor y los agregará a la caja de texto de la interfaz de usuario.

Texto

Descripción generada automáticamente

6. send\_message: Esta función maneja el envío de mensajes al servidor. Obtiene el mensaje ingresado por el usuario en la interfaz de usuario, verifica si está conectado al servidor y luego envía el mensaje al servidor.

Texto

Descripción generada automáticamente

7.Este último fragmento de código crea una instancia de la clase ClientGUI y luego ejecuta el bucle principal de Tkinter, que es responsable de manejar todos los eventos de la interfaz de usuario.

Texto

Descripción generada automáticamente