

ACTIVIDADES TEMA 3.- PROGRAMACIÓN DE COMUNICACIONES EN RED.

Actividad 1. Pedir por teclado el nombre de un dominio, por ejemplo *www.elcorteingles.es* y nos diga su dirección IP y nombre de Host. A partir del nombre de Host, extraer la extensión e indicar de qué tipo se trata: ✓

Extensión	Significado
.com	Comercial
.org	Organización
.net	Red
.info	Servicios informativos
.biz	Negocios
.gov	Gobierno
.edu	Educación
.mil	Militar
.es	España

Actividad 2. Crear un Socket de Servidor TCP que acepte conexiones de Clientes. Al conectarse el Cliente, el Servidor debe enviarle la fecha y hora actual y ambos cerrar la conexión. ✓

Actividad 3. Crear una Aplicación Servidor TCP que tras aceptar la conexión de un cliente, le envíe 5 números aleatorios de 0 a 100. Indicar cuál es el valor más alto. ✓

Actividad 4. Crear una Aplicación Servidor TCP que dispone de un array con la clasificación de una maratón. El cliente envía una posición y el Servidor devuelve Nombre y Apellidos del corredor que ha terminado en dicha posición. ✓

Actividad 5. Crear una Aplicación Servidor TCP que dispone de un array con la clasificación de una maratón. El cliente envía una posición y el Servidor devuelve Nombre y Apellidos del corredor que ha terminado en dicha posición.

Actividad 6. Crear una Aplicación Servidor UDP que dispone de un array con la Sinopsis de varios libros. El cliente envía parte del título del libro y el Servidor devuelve la Sinopsis de dicho libro. El cliente almacena dicha Sinopsis en un fichero de texto con nombre "sinopsis.txt". ✓

Actividad 7. Crear una Aplicación Servidor MultiCast que envíe a los Clientes conectados al Servidor los textos de las noticias almacenadas en un array de Noticias. ✓

Actividad 8. Crear una Aplicación Servidor que lanza hilos para atender las conexiones de Clientes. El servidor envía operaciones matemáticas y los clientes envía el resultado al servidor. Al finalizar se indican el número de aciertos que ha tenido el cliente.