

Sockets y Streams

Para la entrega de la semana 7 se plantea la creación de una arquitectura Cliente-Servidor para la ejecución multi-cliente de un filtro mediano a una imagen.

Para ello se crea un protocolo de comunicación en el que el servidor está permanentemente esperando una petición del cliente. Esta petición se realiza con un **Mensaje** con el identificador igual a 20 (MSG_GET_FRAGMENT).

Tras esta petición el servidor devuelve un fragmento de la imagen para que sea procesada acompañada con el id 11 (MSG_FILTRAR). El cliente aplica el filtro mediano a dicho fragmento y lo devuelve para que el servidor lo registre acompañado del código 21 (MSG_SET_FRAGMENT).

Si la imagen está completamente adjudicada devolverá el código 10 (MSG_IMG_COMPLETE). Que hará que el cliente se detenga.

Una vez la imagen nueva está totalmente registrada el servidor la guarda a un fichero y cierra el socket, deteniendo la ejecución del programa