# 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