Instituto Politécnico Nacional Escuela Superior de Computo

Desarrollo de Sistemas Distribuidos

Tarea 4. Chat multicast.

Isaac Godínez Cortés 4CV14

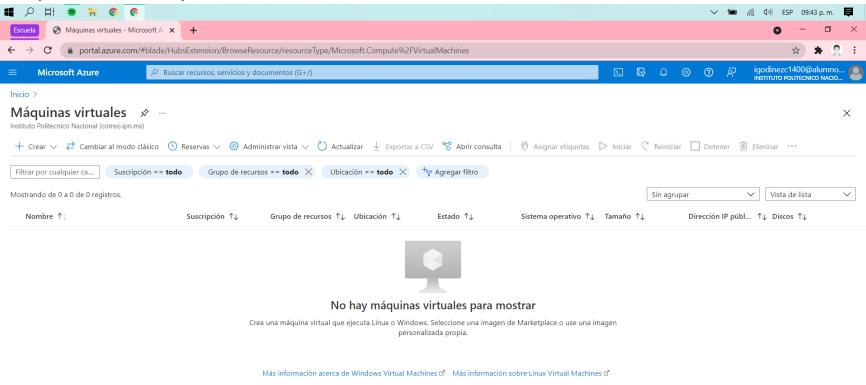
Desarrollo.

Se deberá desarrollar un solo programa en Java en modo consola que implemente un chat utilizando comunicación multicast mediante datagramas.

El funcionamiento del programa deberá ser el siguiente:

- El programa creará un thread que actuará como cliente multicast, el cual recibirá los mensajes del resto de los nodos. Cada mensaje recibido será desplegado en la pantalla. El thread desplegará el mensaje que envía el mismo nodo.
- En el método main(), dentro de un ciclo infinito:
 - Se desplegará el siguiente prompt: "Ingrese el mensaje a enviar: " (sin las comillas), entonces se leerá una string correspondiente a el mensaje.
 - Se deberá enviar el mensaje a los nodos que pertenecen al grupo identificado por la IP 230.0.0.0 a través del puerto 40000. El paquete a enviar deberá tener la siguiente forma: nombre_usuario:mensaje_ingresado dónde nombre_usuario es el nombre del usuario que pasó como parámetro al programa (Hugo, Paco o Luis) y mensaje_ingresado el mensaje que el usuario ingresó por el teclado, separados por un el caracter ":" sin espacios.

Capturas de pantalla.



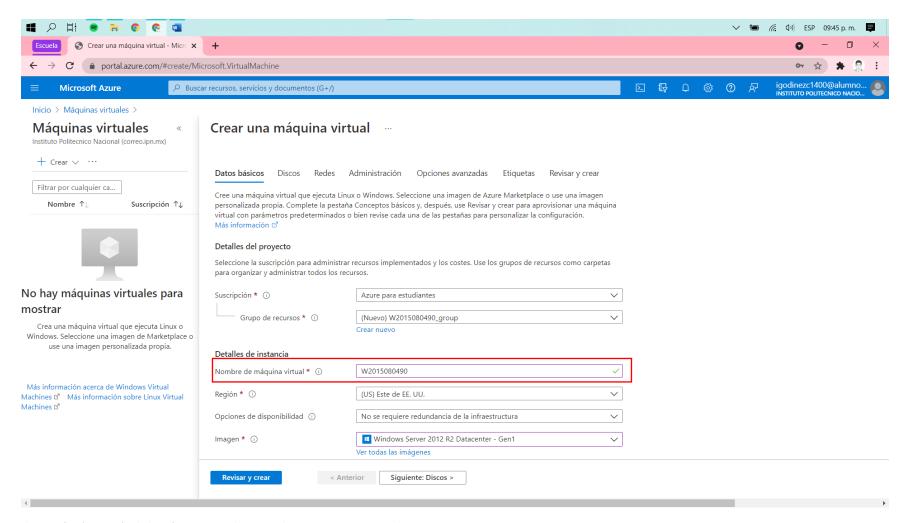


Ilustración 2) Creación de la máquina virtual con Windows Server 2012 y nombre W2015080490.

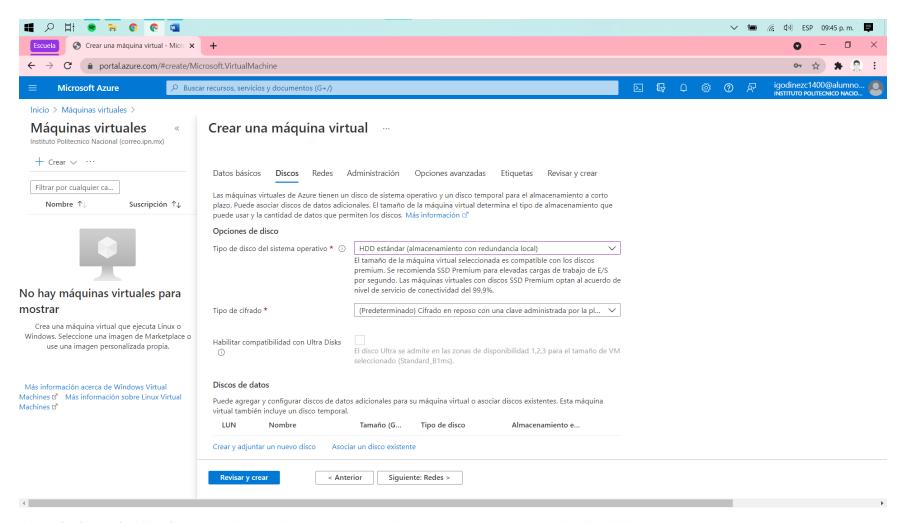


Ilustración 3) Creación de la máquina virtual con Windows Server 2012 y nombre W2015080490, se agrega un disco duro hdd.

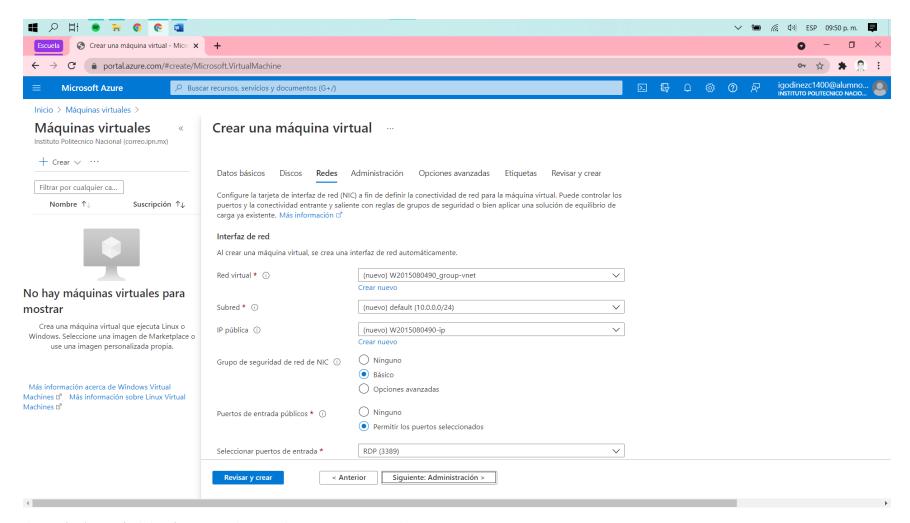


Ilustración 4) Creación de la máquina virtual con Windows Server 2012 y nombre W2015080490.

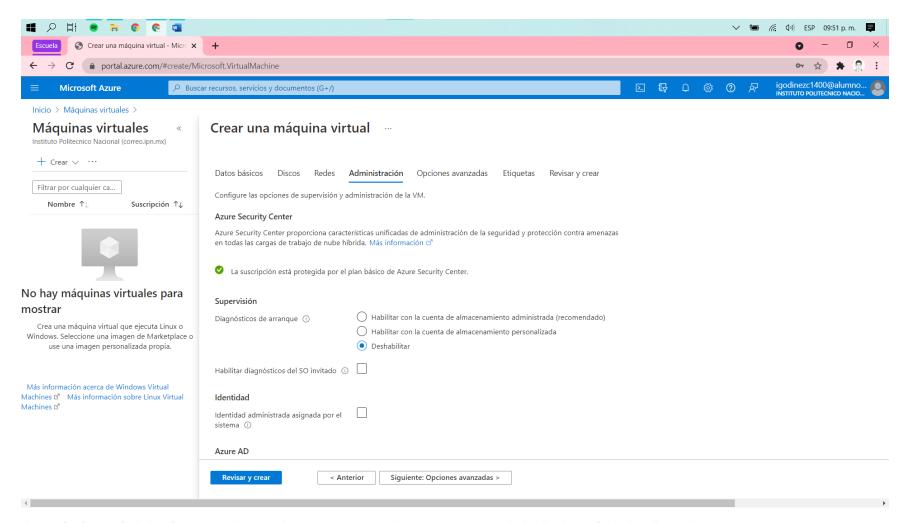


Ilustración 5) Creación de la máquina virtual con Windows Server 2012 y nombre W2015080490, se deshabilita la opción de diagnóstico de arrangue.

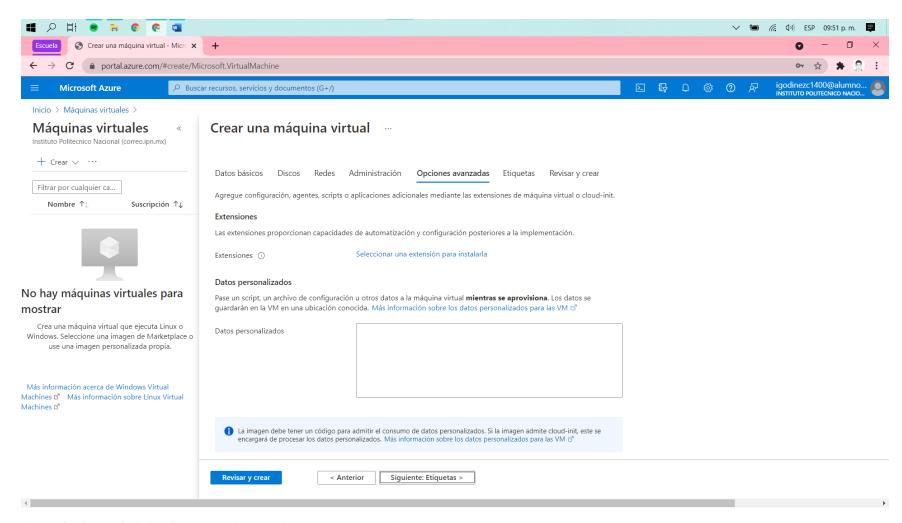


Ilustración 6) Creación de la máquina virtual con Windows Server 2012 y nombre W2015080490.

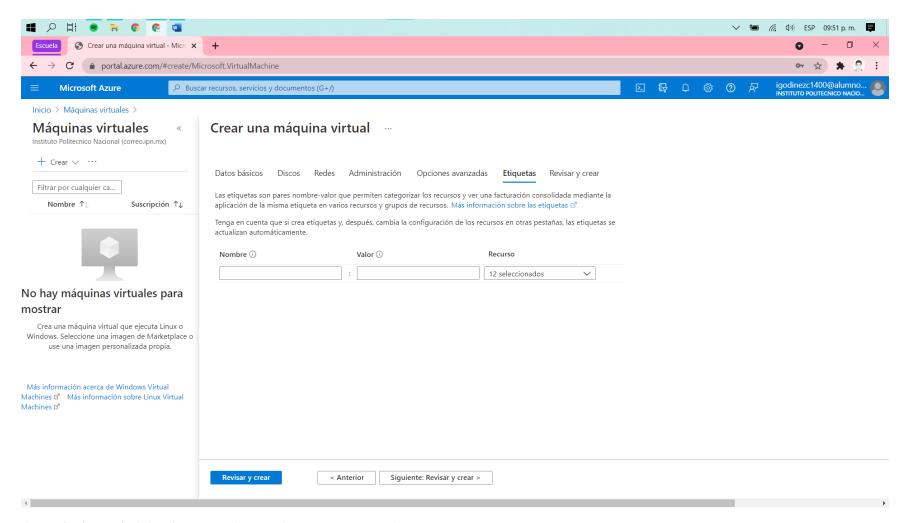


Ilustración 7) Creación de la máquina virtual con Windows Server 2012 y nombre W2015080490.

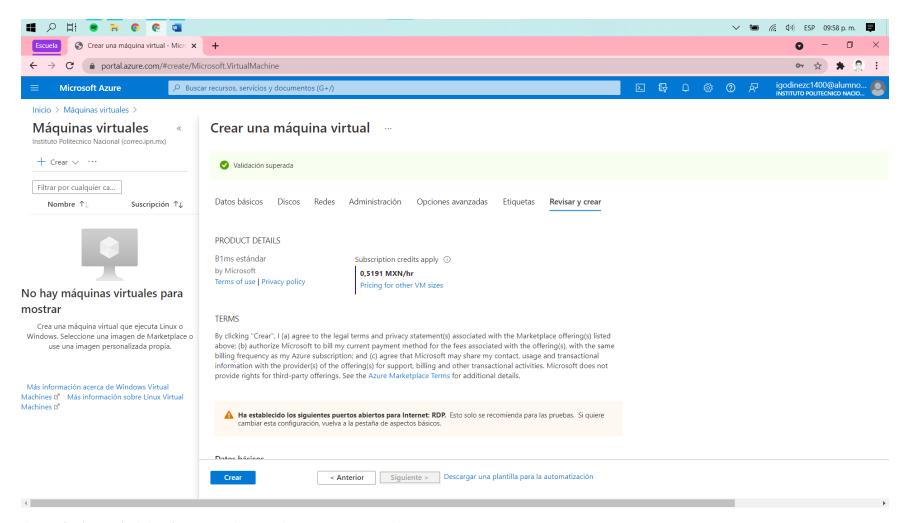


Ilustración 8) Creación de la máquina virtual con Windows Server 2012 y nombre W2015080490.

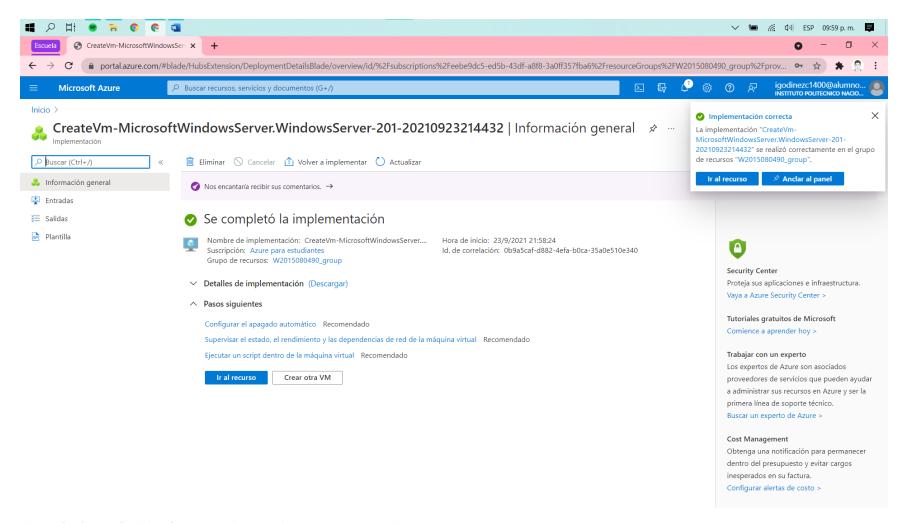


Ilustración 9) Creación de la máquina virtual con Windows Server 2012 y nombre W2015080490.

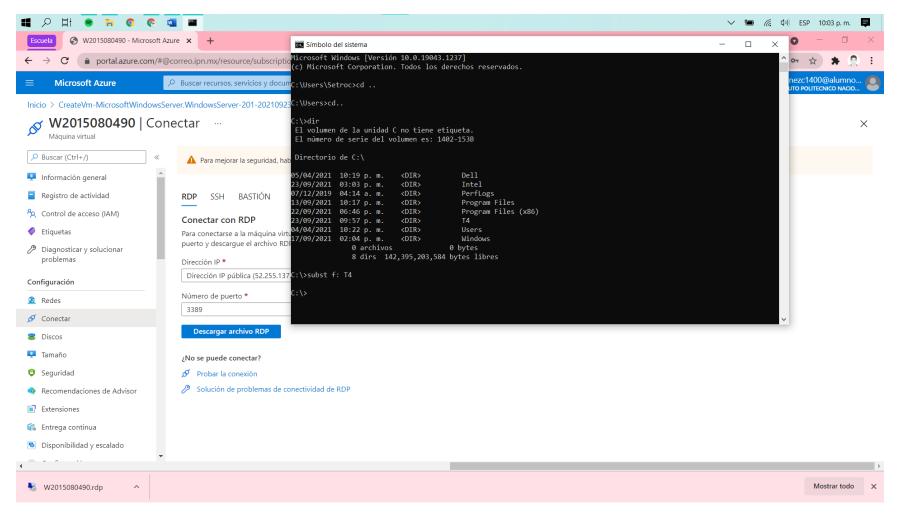


Ilustración 10) Se descarga el archivo .rdp para conexión a la máquina virtual mediante escritorio remoto, se crea un disco lógico como alías al directorio "T4" el cual contiene el java jdk 8 y mi programa Chat.java, esto con el fin de agilizar el proceso de instalación de java, compilación y ejecución de mi programa.

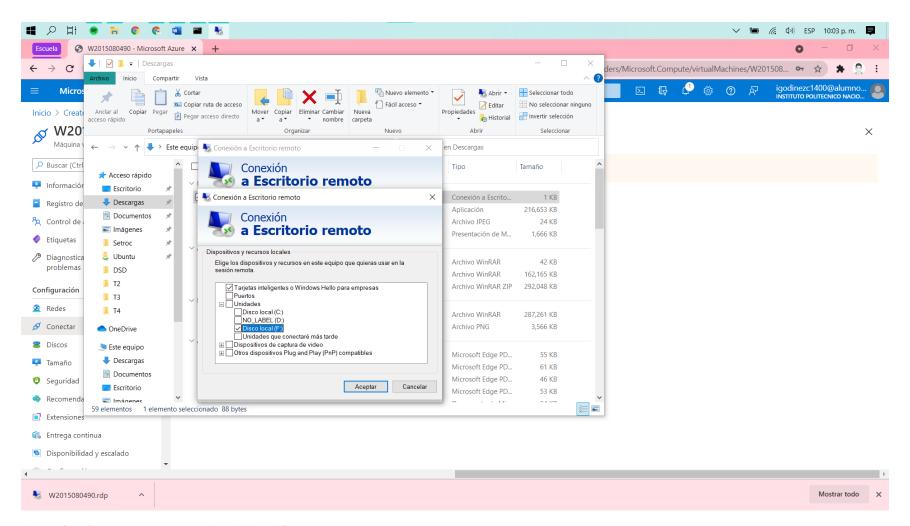


Ilustración 11) Se agrega como recurso local el disco lógico que cree.

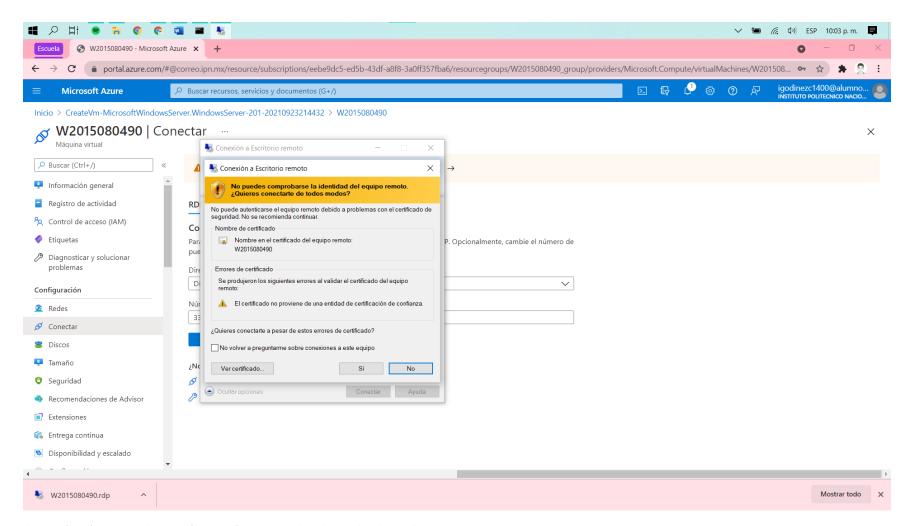


Ilustración 12) Se realiza la conexión a la máquina virtual mediante el archivo .rdp

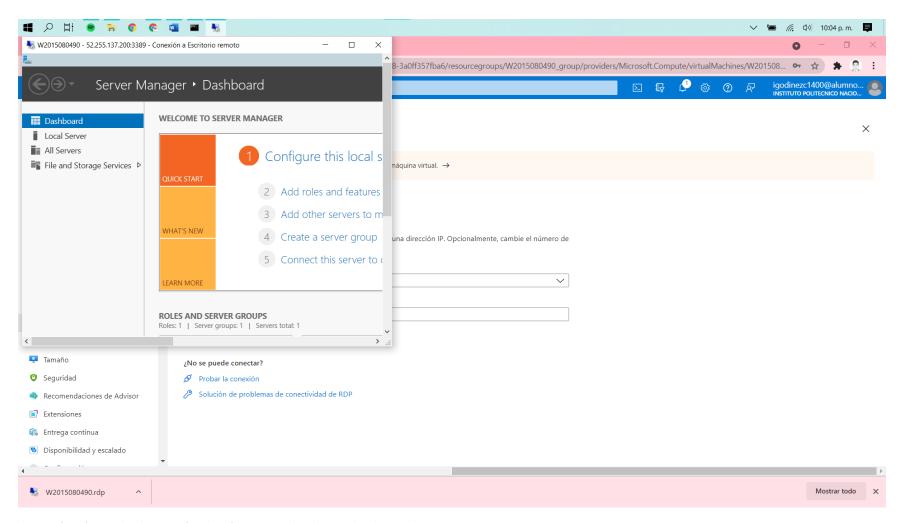


Ilustración 13) Se realiza la conexión a la máquina virtual mediante el archivo .rdp

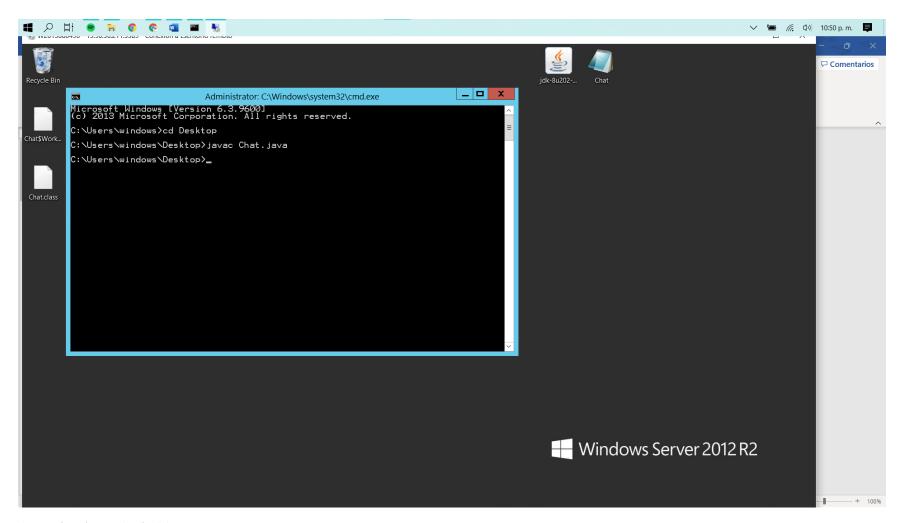


Ilustración 14) Compilación del programa.

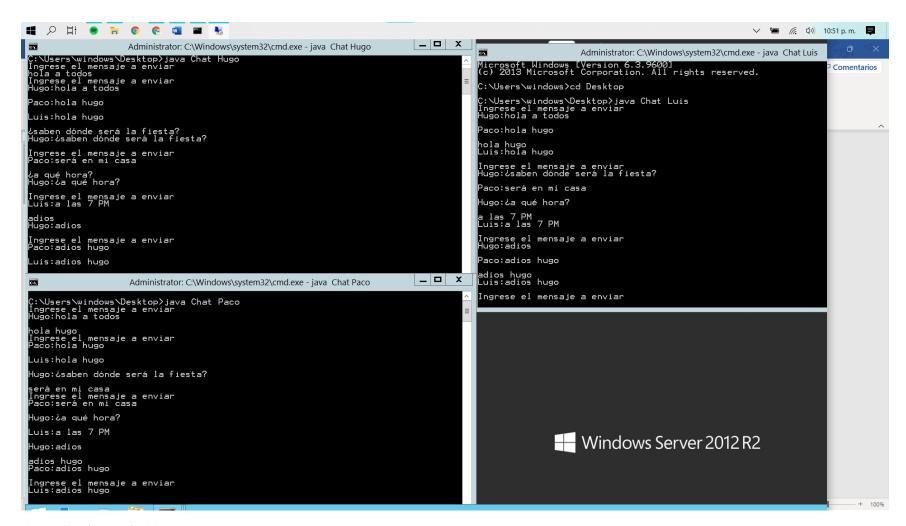


Ilustración 15) Ejecución del programa.

Conclusiones.

La práctica me gusto bastante, pensé que iba a ser muy complicado realizarla pues , aunque no es algo nuevo, porque ya habíamos realizado un servidor y cliente multicast en clase, no era exactamente lo mismo, tuve algunos problemas al realizar la práctica, de hecho fueron dos problemas, el primero fue en el método "recibe mensaje multicast" ya que uno de los argumentos que había que enviar al método era la longitud del mensaje, pero ese dato era imposible , según yo, saberlo en ese punto cuando se llama al método, por lo cual me parecío razonable asignar un número , al momento de ejecutarlo localmente no tuve problemas, pero mi sorpresa fue cuando realice la ejecución en la máquina virtual, si funcionaba pero me imprimía el mensaje con muchos espacios, por lo cual decidí darle un número menor y funciono mejor, y mi segundo problema vino con los caracteres especiales, de igual manera, localmente y usando UTF-8 funciono sin problemas, mi segunda sorpresa vino cuando mande mensajes con palabras que contenían letras con acentos o la ñ , pues no eran reconocidos e imprimía cosas raras, pero logre solucionarlo, por eso hay un tiempo largo entre la ilustración 13 y la ilustración 14, ahora espero no haya gastado mucho crédito de los 100 dólares jajaja.