Practica 1

Google Drive

Miguel Ángel Hernández Espinoza Jorge Rodrigo Marcos Martínez

**Introducción**

Historia

De las varias formas de comunicación entre procesos (IPC) los sockets son, por mucho, la más popular. En cualquier plataforma es probable que existan otras formas de IPC más rápidas, pero en comunicación multiplataforma los sockets son los únicos competidores.

Fueron inventados en Berkeley como parte del sabor BSD de Unix. Se propagaron como la pólvora con Internet. Con razón: la combinación de sockets con INET hace que hablar con máquinas arbitrarias de todo el mundo sea increíblemente fácil (al menos en comparación con otros esquemas).

Cliente y Servidor TCP/IP

Los conectores se pueden configurar para que actúen como un servidor y escuchen mensajes entrantes, o se conecten a otras aplicaciones como un cliente. Después de que ambos extremos de un conector TCP/IP estén conectados, la comunicación es bidireccional.

Servidor código de inicio

Texto

Descripción generada automáticamente

Cliente código de inicio

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**Desarrollo**

Se agregan las bibliotecas

Texto

Descripción generada automáticamente

Se crea un menú

Imagen que contiene interior, tabla

Descripción generada automáticamente

Se crean las funciones para el cliente

Texto

Descripción generada automáticamente

Escala de tiempo

Descripción generada automáticamente

Tabla

Descripción generada automáticamente con confianza media

Imagen que contiene Tabla

Descripción generada automáticamente

Imagen que contiene Texto

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente con confianza mediaTexto

Descripción generada automáticamente con confianza media

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente con confianza media

Texto

Descripción generada automáticamente con confianza media

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

En el caso de servidor se toman los valores mandados por el cliente

Texto

Descripción generada automáticamente con confianza media

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Pasando a las pruebas

Esto aparece en el cliente

Texto, Carta

Descripción generada automáticamente

Y esto en el servidor

Texto

Descripción generada automáticamente

Al momento de dar a la opción 1 aparece los siguiente

cliente

Texto

Descripción generada automáticamenteTexto

Descripción generada automáticamente

servidor

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Tabla

Descripción generada automáticamente

Comprobamos el archivo guardado en la carpeta servidor

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Sitio web

Descripción generada automáticamente

Que viene de la carpeta cliente de nuestra practica

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

Conclusiones

En este proyecto se usaron sockets cliente servidor, usando el lenguaje Java. Y se observo el comportamiento de estos así como la comunicación entre dos sockets con una practica donde enviamos, descargamos archivos y carpetas además de eliminarlos.

Referencias

<https://youtu.be/f0cUaN00Pas>

<https://youtu.be/Fjw7Lc9zlyU>