 

No. Practica: 04

Nombre de la Practica: Comunicación cliente - servidor

Instituto Politécnico Nacional. Escuela Superior de Cómputo.

Licenciatura en ciencia de datos.

Nombre de la materia: Computo de alto Desempeño Grupo: 4AV1

Profesor: Benjamín Cruz Torres

Nombre del equipo: x

Integrantes del equipo:

* López Méndez Emiliano

# Desarrollo de la Actividad

En esta práctica, se implementó un sistema cliente-servidor básico en Python utilizando sockets para la comunicación. Inicialmente, se configuraron los archivos servidor.py y cliente.py con el código base proporcionado. Posteriormente, se modificaron los códigos para permitir que el cliente y el servidor se ejecutaran en diferentes máquinas. Esto implicó cambiar las direcciones IP en los archivos y probar la comunicación remota, validando el envío y recepción de mensajes entre ambas partes. A través de este proceso, se verificó que el servidor pudiera recibir y responder correctamente los mensajes enviados por el cliente, incluso en un entorno distribuido.

Finalmente, se realizaron modificaciones adicionales para permitir que el servidor manejara múltiples clientes simultáneamente mediante hilos, garantizando que cada conexión se gestionara de manera independiente.

A computer screen with white text

Description automatically generated

Comunicación al servidor

A screen shot of a computer

Description automatically generated

Yo siendo el servidor y clientes mandando mensajes, ya no pudimos hacer mas clientes por falta de tiempo, y porque ha muchos no les funcionaba sus códigos, pero comprobamos que si se podía eventualmente ya la final de la clase.

**Conclusiones**

En esta práctica se aprendió cómo funciona la comunicación entre un cliente y un servidor utilizando sockets en Python. Al principio, fue sencillo entender cómo enviar y recibir mensajes entre ambos, pero al modificar los códigos para que funcionaran en diferentes máquinas, me di cuenta de la importancia de configurar bien las direcciones IP y el puerto. Ya que, si un numero esta mal o un punto, no se conectara para nada al servidor.