

Xarxes: Pràctica 1, Programació d' aplicacions de xarxa

Jordi Ricard Onrubia Palacios

1 d'abril de 2016

Resum

Índex

1	Client	4
1.1	Registrar-se al servidor	4
1.2	Manteniment de comunicació	4
1.3	Esperar comandes per l'enviament/recepció del seu arxiu de configuració	4
1.4	Funcions addicionals	4
2	Servidor	4
2.1	Enregistrament de clínets	4
2.2	Manteniment de comunicació amb equips enregistrats	4
2.3	Enviament/recepció de arxius de configuració	4
2.4	Espera de comandes per consola	4
3	Apèndix	4
4	Referències	4

1 Client

Programat en Python versió 2.7.10.

El client és un programa què es comunicarà amb el servidor, inicialment, aquest demana permís per a connectar-se, un cop connectat mantindrà una comunicació temporitzada amb el servidor per tal d'informar de la seva presència i evitar la desconnexió amb el servidor.

A més a més, aquest podrà rebre una sèrie de comandes per tal d'enviar o rebre arxius de configuració.

A continuació s'expliquen les funcions que ha de realitzar i la seva resolució.

1.1 Registrar-se al servidor

Per a la realització del registre caldra omplir la PDU (Protocol Data Unit) amb els camps que s'indiquen a continuació.

1.2 Manteniment de comunicació

1.3 Esperar comandes per l'enviament/recepció del seu arxiu de configuració

1.4 Funcions addicionals

2 Servidor

2.1 Enregistrament de clínets

2.2 Manteniment de comunicació amb equips enregistrats

2.3 Enviament/recepció de arxius de configuració

2.4 Espera de comandes per consola

3 Apèndix

4 Referències