



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MÉXICO
CENTRO UNIVERSITARIO UAEM ATLACOMULCO
LICENCIATURA EN INFORMÁTICA ADMINISTRATIVA



SISTEMAS OPERATIVOS DE RED

REPORTE - SOCKET



Docente: LIA. ELIZABETH EVANGELISTA NAVA

Discente:
Karen Sidery Yazbeck Garduño Miranda

6TO SEMESTRE LIA GRUPO: I8
PERIODO: 2014A (CICLO ESCOLAR 2013-2014)

PROPÓSITO: El alumno pondrá en práctica algunos conocimientos de comunicación de puertos y manejo de direcciones ip creando un socket.

ALCANCES:

El alumno sabrá cómo comunicarse por medio de un programa hecho en java, haciendo uso de un cliente y un servidor utilizando un puerto de comunicación y una dirección ip

REQUERIMIENTOS:

- ✓ Sistema operativo Linux
- ✓ Software: NetBeans y jdk
- ✓ Código en java

Se comienza ejecutando la plataforma de NetBeans y aparecerá la sección de INICIO como se muestra en la Fig1. , en el cual dara un clic en el menú FILE y en el submenú New Project

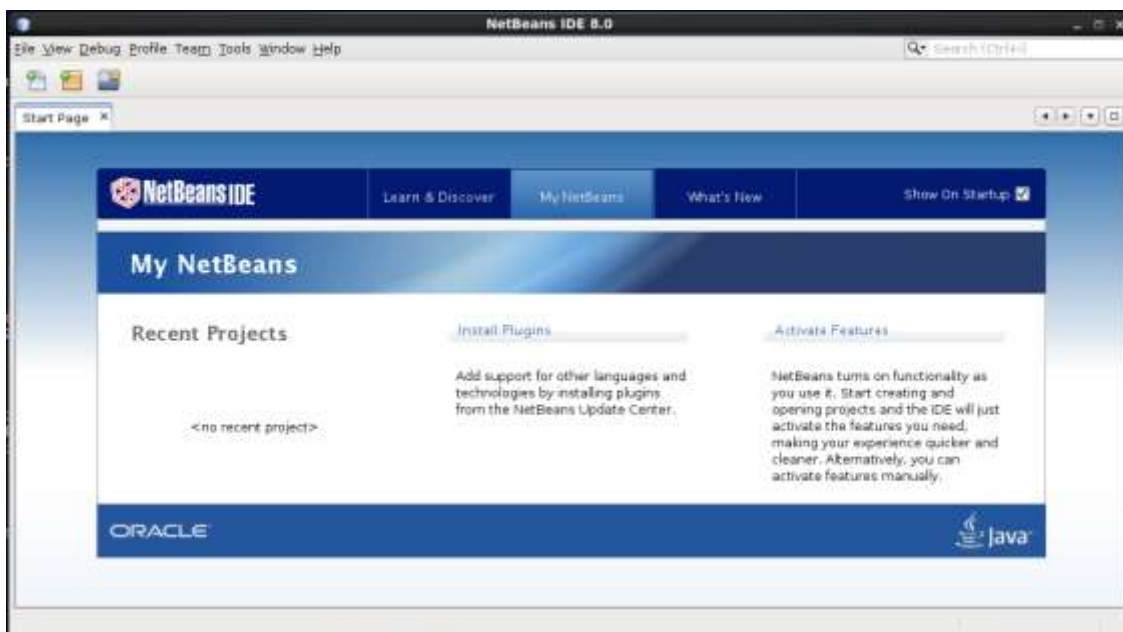


Fig1. Inicio de NetBeans

Después se desplegará la ventana de New Project donde selecciona la categoría (Java) y se le da clic en el botón Next, como se muestra Fig2.

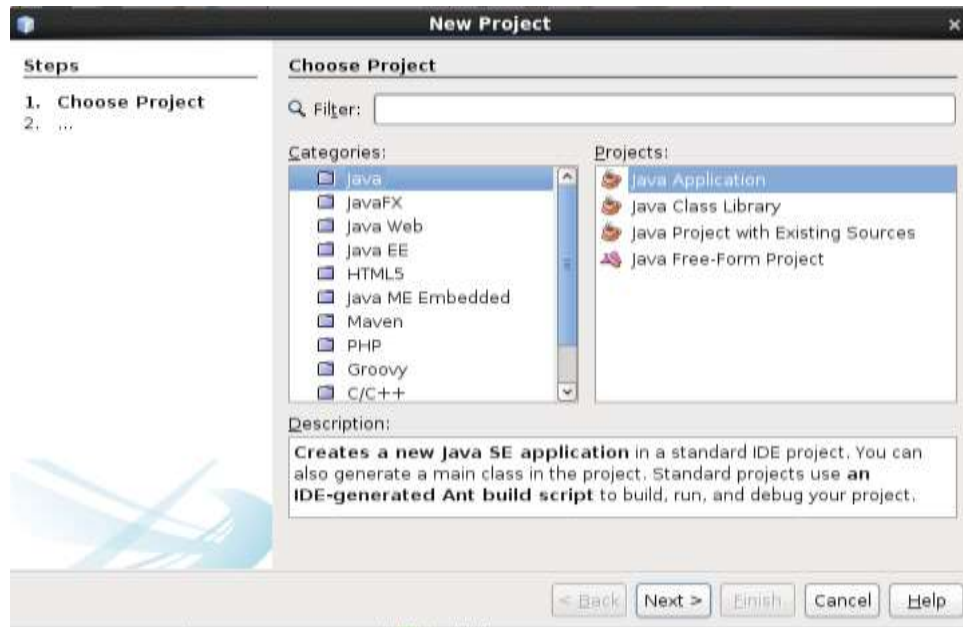


Fig2. New Project

En la Fig3. se muestra el nombre del proyecto crear cada una de las aplicaciones para hacer el socket de chat

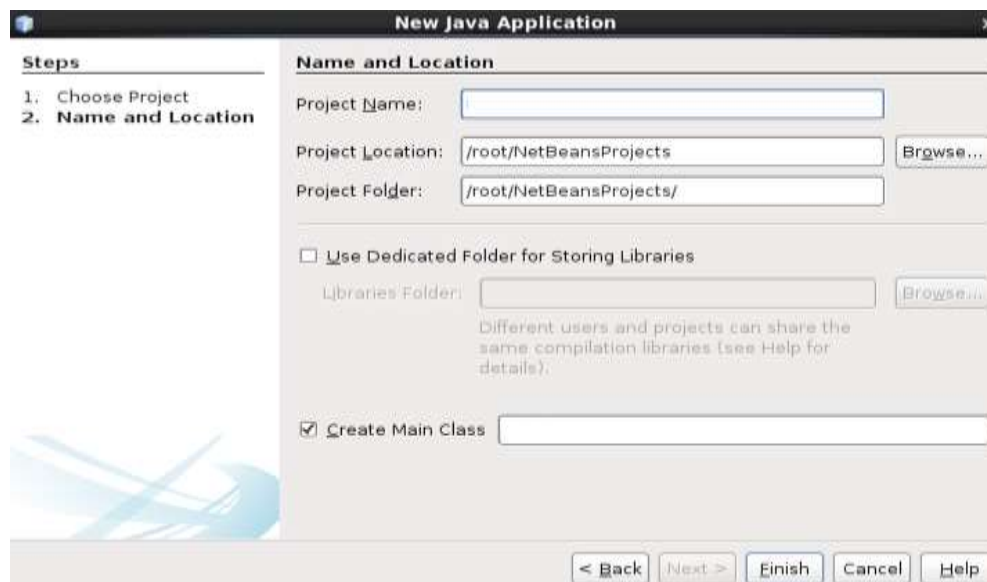


Fig3. Menú inicio para crear la aplicación

➤ **CLIENTE** (Equipo 25-MIGUEL ANGEL BECERRIL ARIAS)

Posteriormente se transcribe el código para ir creando el chat como se muestran en las Fig4, Fig5 y Fig6.

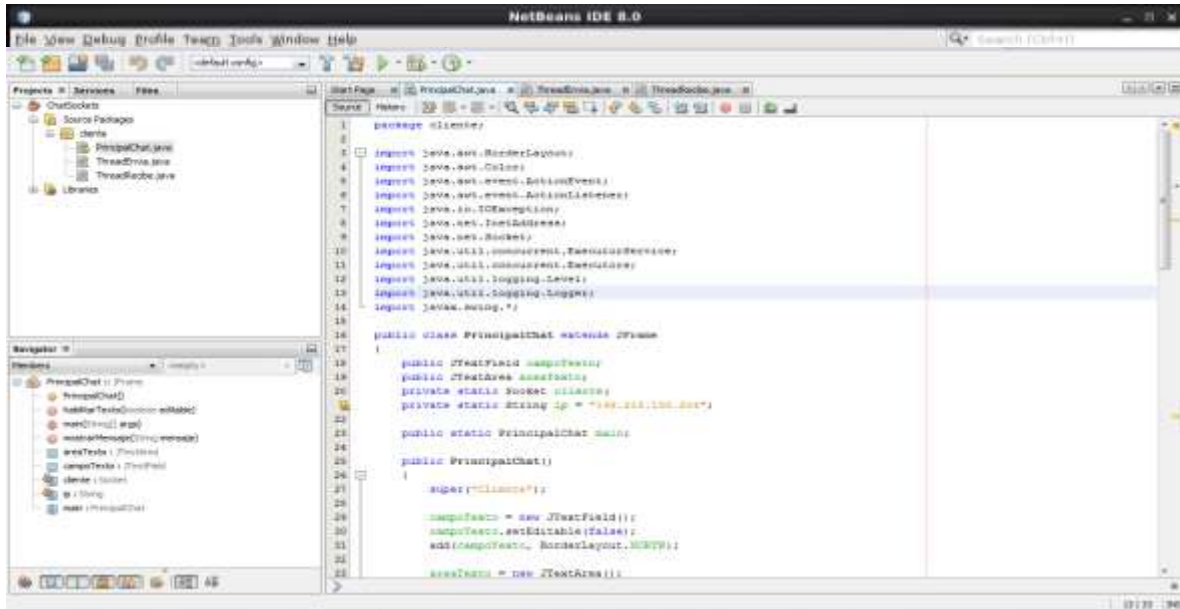


Fig4. Código cliente- Chat Principal

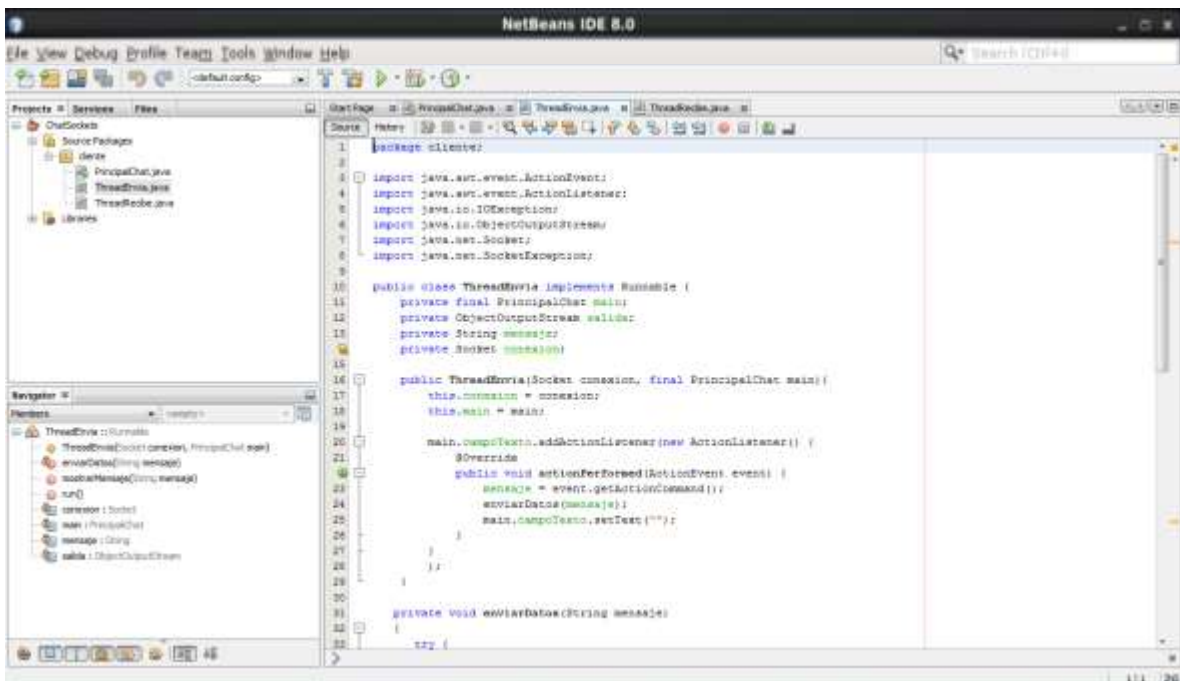


Fig5. Código cliente - ThreadENVIA

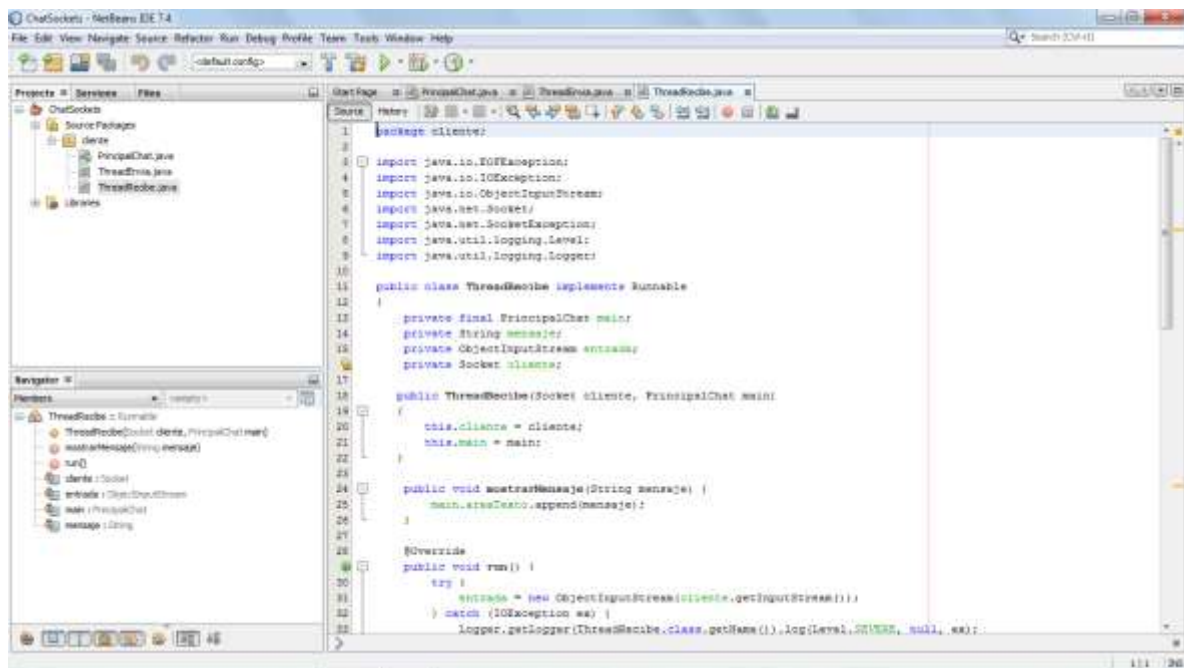


Fig6. Código cliente- ThreadRECIBE

Se abre el ejecutable de la sección de CLIENTE donde muestra un mensaje de "Buscando al Servidor..." como se muestra en la Fig7.

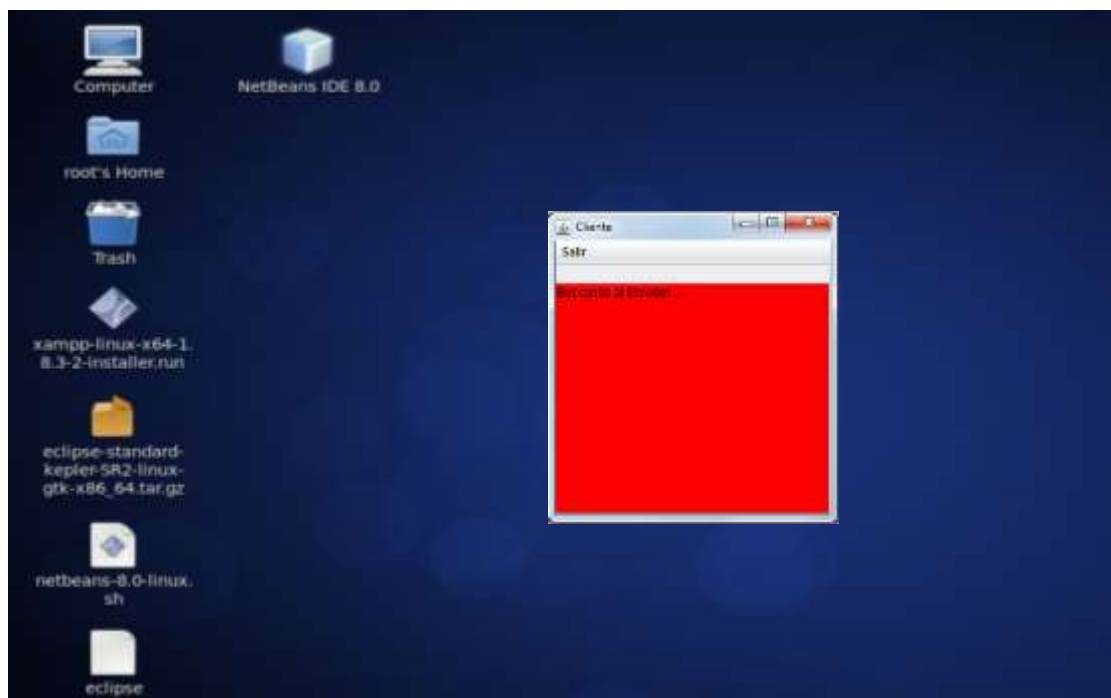


Fig7. CLIENTE - Buscando el servidor

En la Fig8. Se muestra que el cliente ya está conectado al servidor (Equipo 26).

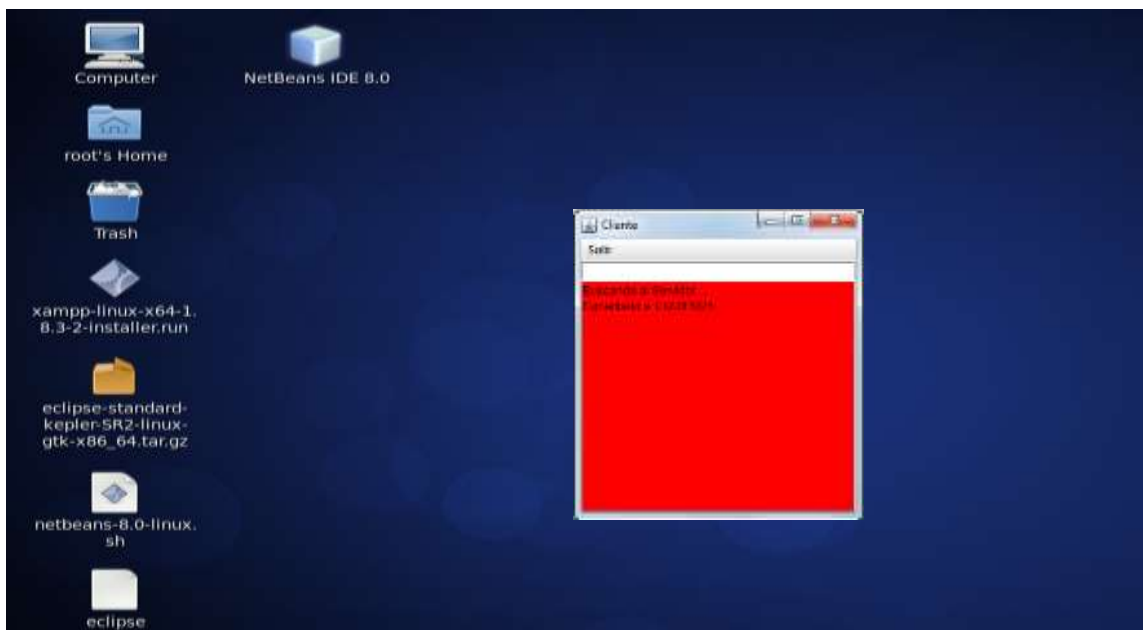


Fig8. CLIENTE - Conexión al el servidor

➤ **SERVIDOR** (Equipo 26 KAREN SIDERY YAZBECK GARDUÑO MIRANDA)

Se transcribe el código para ir creando el chat como se muestran en las Fig9, Fig10 y Fig11.

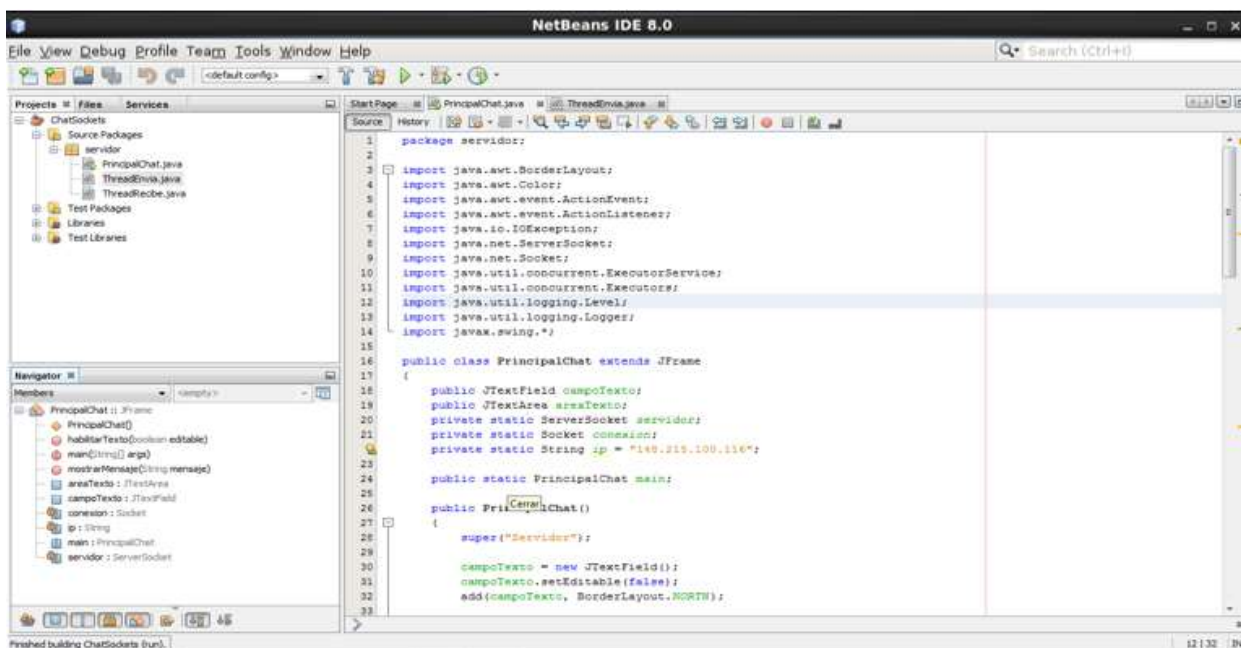


Fig9. Código servidor- Chat Principal

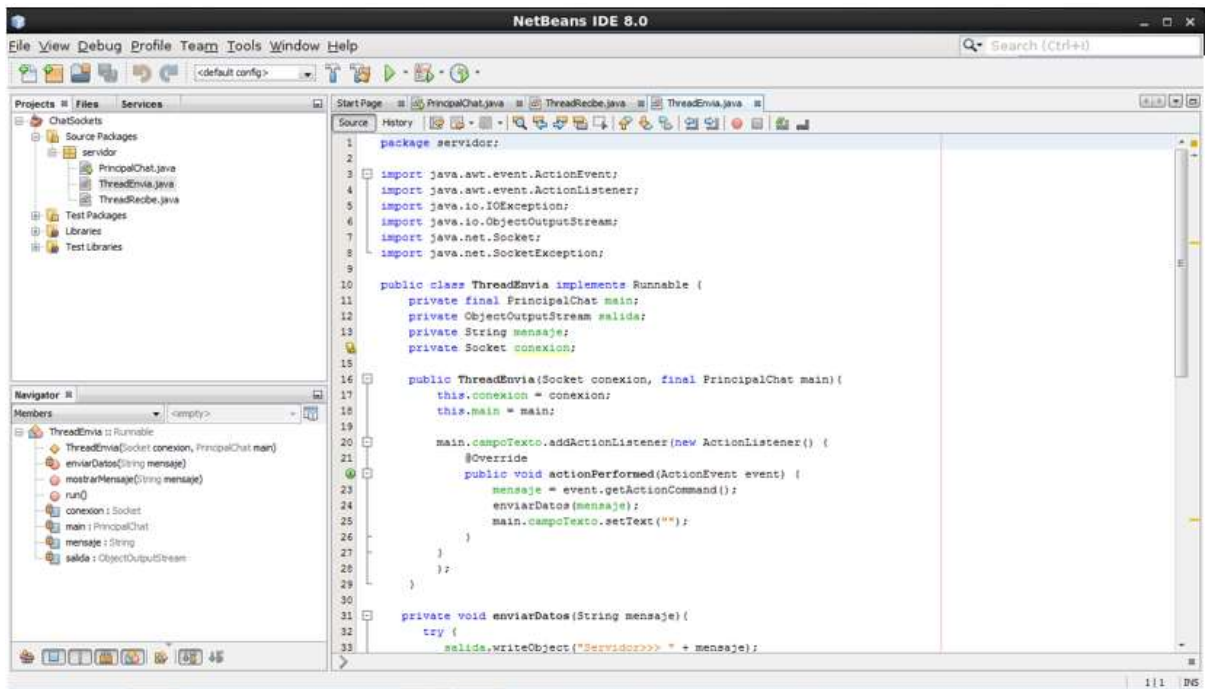


Fig10. Código servidor - ThreadENVIA

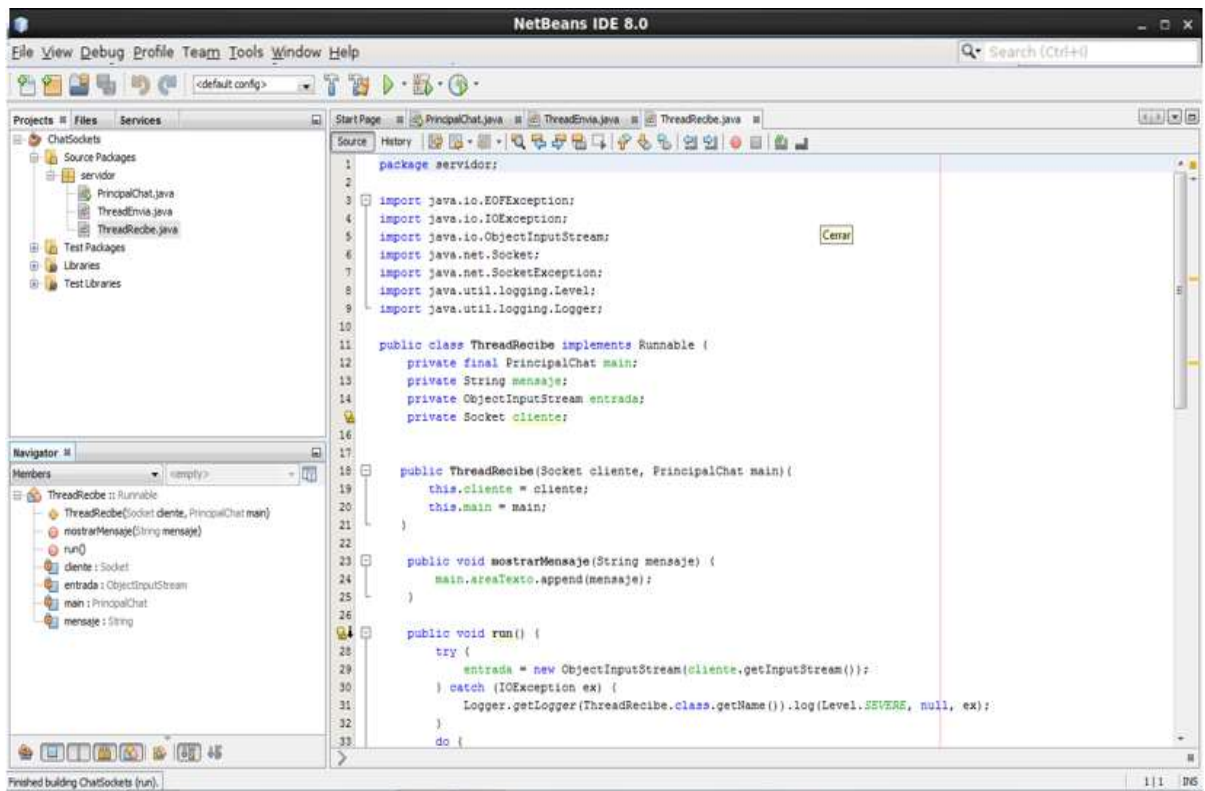


Fig11. Código servidor - ThreadRECIBE

Se ejecuta el código donde muestra un mensaje de "Buscando cliente..." como se muestra en la Fig12.

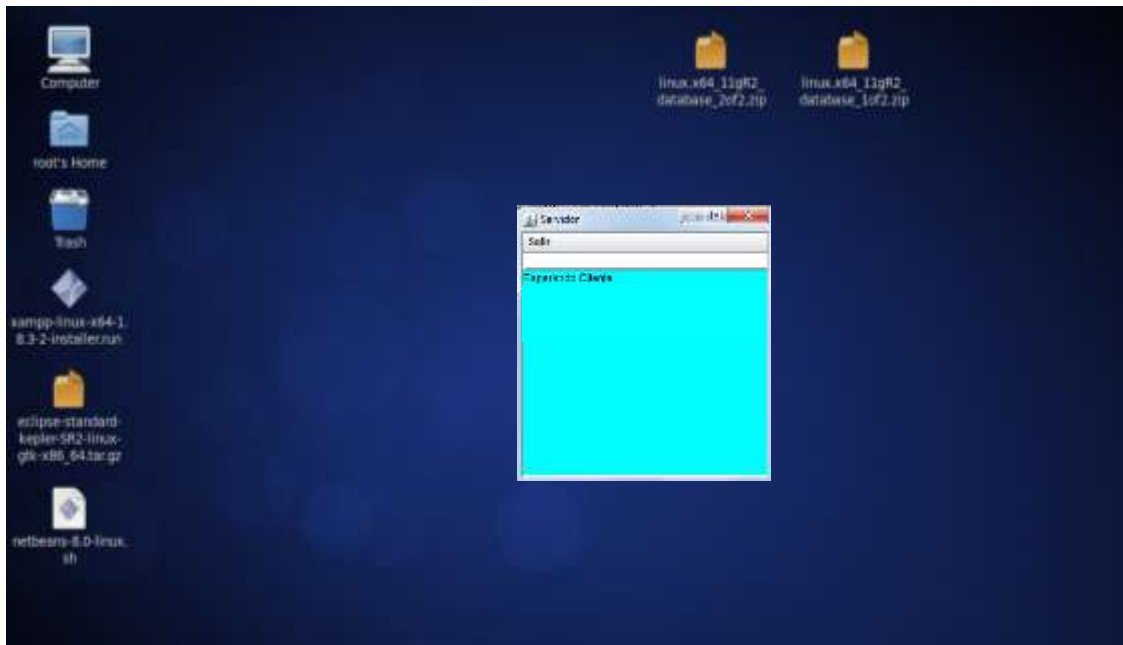


Fig12. SERVIDOR - Buscando cliente

En la Fig13. Se muestra que el servidor ya está conectado con el cliente (Equipo 25).

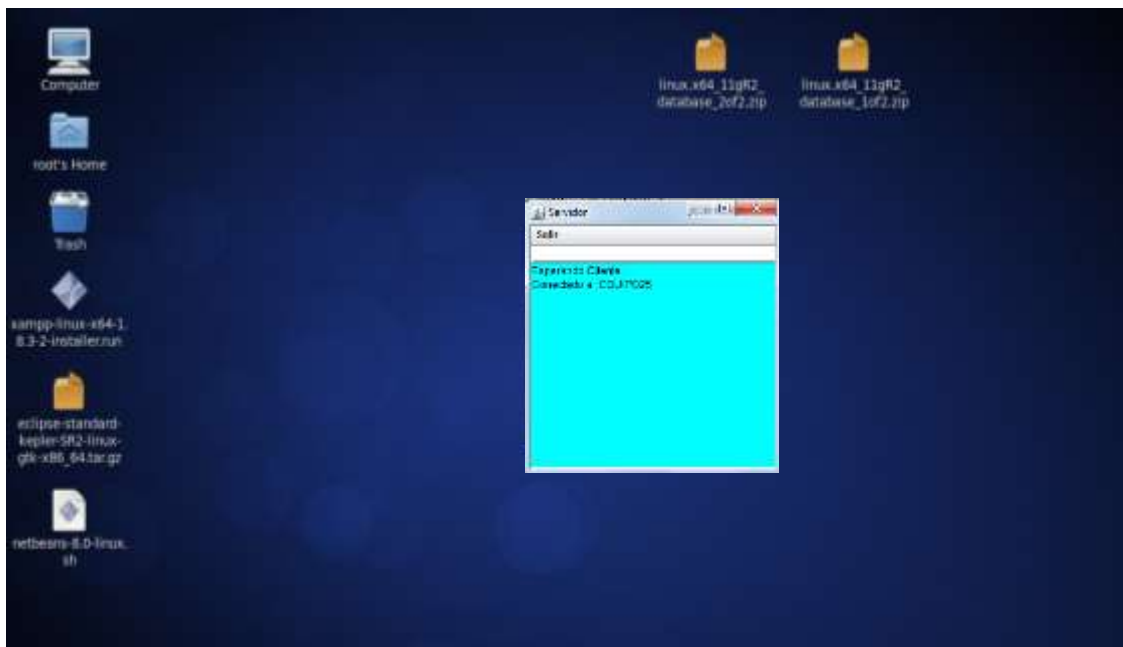


Fig13. SERVIDOR - Conexión con el cliente

A continuación se presentan los resultados en cada una de las estaciones, en la Fig14. es la visualización del CLIENTE y la del SERVIDOR en la Fig15.

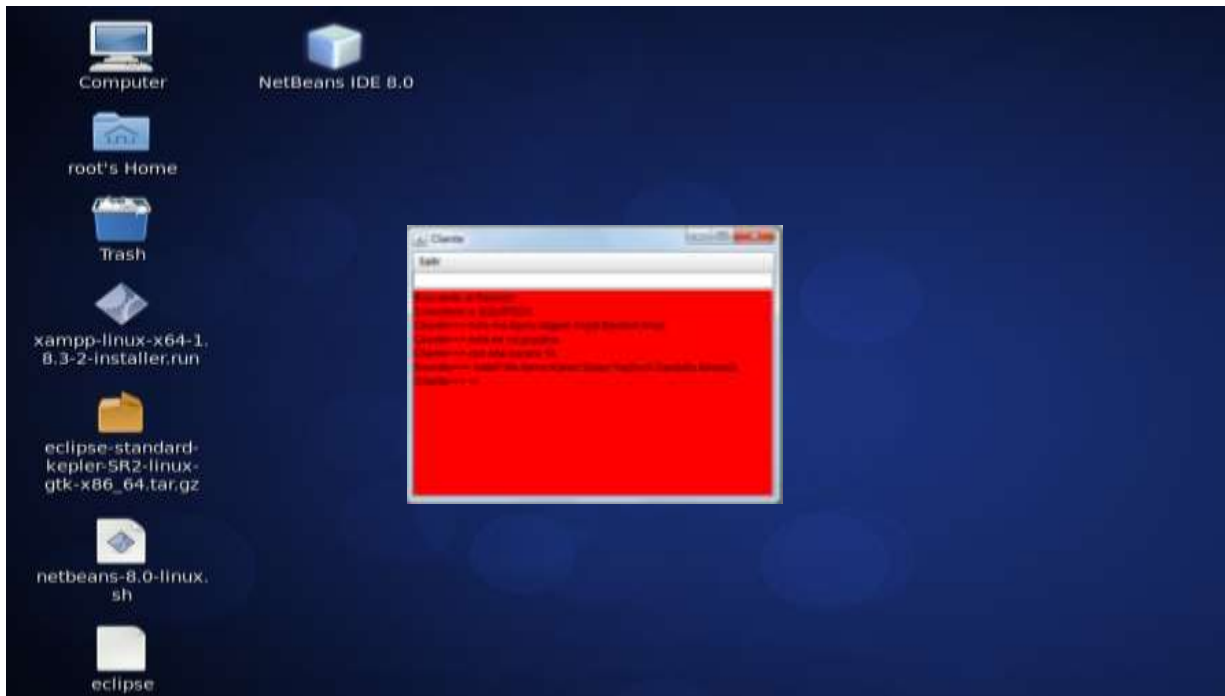


Fig14. Resultado CLIENTE

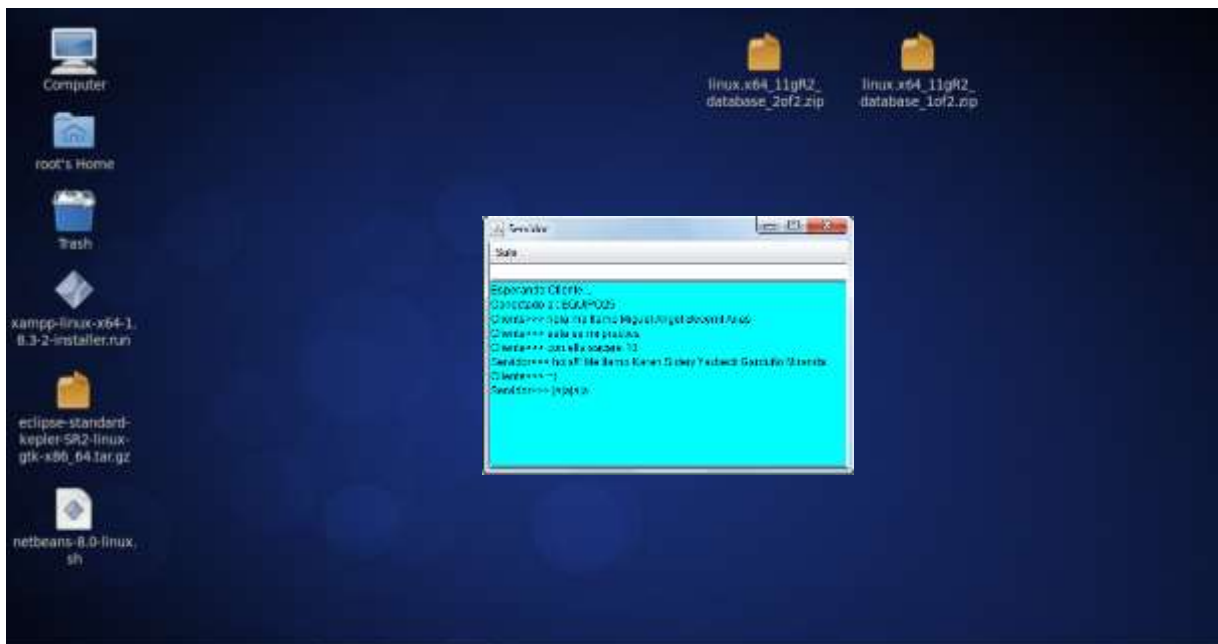


Fig13. Resultado SERVIDOR

CONCLUSIÓN

Esta práctica fue muy sencilla que en lo personal me permitió conocer como es un entorno de cliente servidor por medio de este programa.

Lo ventaja que se puede notar es que no se codifica mucho por haber utilizado java como lenguaje de programación.