

Prácticas de Laboratorio

Práctica 1: Introducción a los Sockets

- a) Elaborar el código en **lenguaje C** para realizar la **lectura** de un **directorio local**
- b) Elaborar el código en **lenguaje C** para realizar **lectura remota** de un **directorio** usando **Sockets** pertenecientes a la familia **TCP**, en modo **conexión**. Muestre los códigos del **servidor** y del **cliente**.

Práctica 2: Modelo Cliente-Servidor usando Sockets con conexión

Escribir el código en **lenguaje C** para un **servidor**, el cual pueda atender peticiones de diferentes **clientes**, regresando a cada uno, el número de veces que ha sido visitado.

Práctica 3: Modelo Cliente-Servidor usando Sockets sin conexión

Programar la **lectura** de un **directorio remoto** en base a **Sockets** de la familia **Internet** con un protocolo **sin conexión**.

Práctica 4: Suma de enteros empleando RPC (Estático)

Realizar un programa **servidor** el cual **sume** números enteros enviados por un **cliente** a través de una **lista ligada**, empleando **llamadas a procedimientos remotos (RPC)**.

Práctica 5: Suma de enteros empleando RPC (Dinámico)

Realizar un programa **servidor** el cual **sume** números de un **arreglo dinámico** enviados por un **cliente**, empleando **llamadas a procedimientos remotos (RPC)**.

Práctica 6: Introducción a Hilos

Realizar un programa en el cual emplee un **hilo** con un único contador y dos **hilos** para modificarlo; uno lo incrementa y pone su valor en pantalla precedido de la palabra **Padre**, y el otro lo decrementa y pone su valor en pantalla precedido de la palabra **Hilo**.

Práctica 7: Suma concurrente

Realiza un programa que haga una **suma concurrente**, empleando **hilos**

Práctica 8: Introducción a CORBA

Realice un programa empleando **CORBA**, el cuál realice la **administración de memoria compartida basada en objetos**.