



Universidad de los Andes
Ingeniería de Sistemas y Computación
ISIS 1205 - Algorítmica y Programación 2
Taller teórico nivel 12



Diseño del Servidor de Batalla Naval.

Desarrolle los siguientes puntos con base en el diseño que usted realizó para el ejercicio.

1. Realice un diagrama de clases del servidor. Incluya clases, atributos y métodos y haga explícita la herencia o las interfaces implementadas.

2. Explique las responsabilidades de cada una de las clases de su diseño.

Sockets

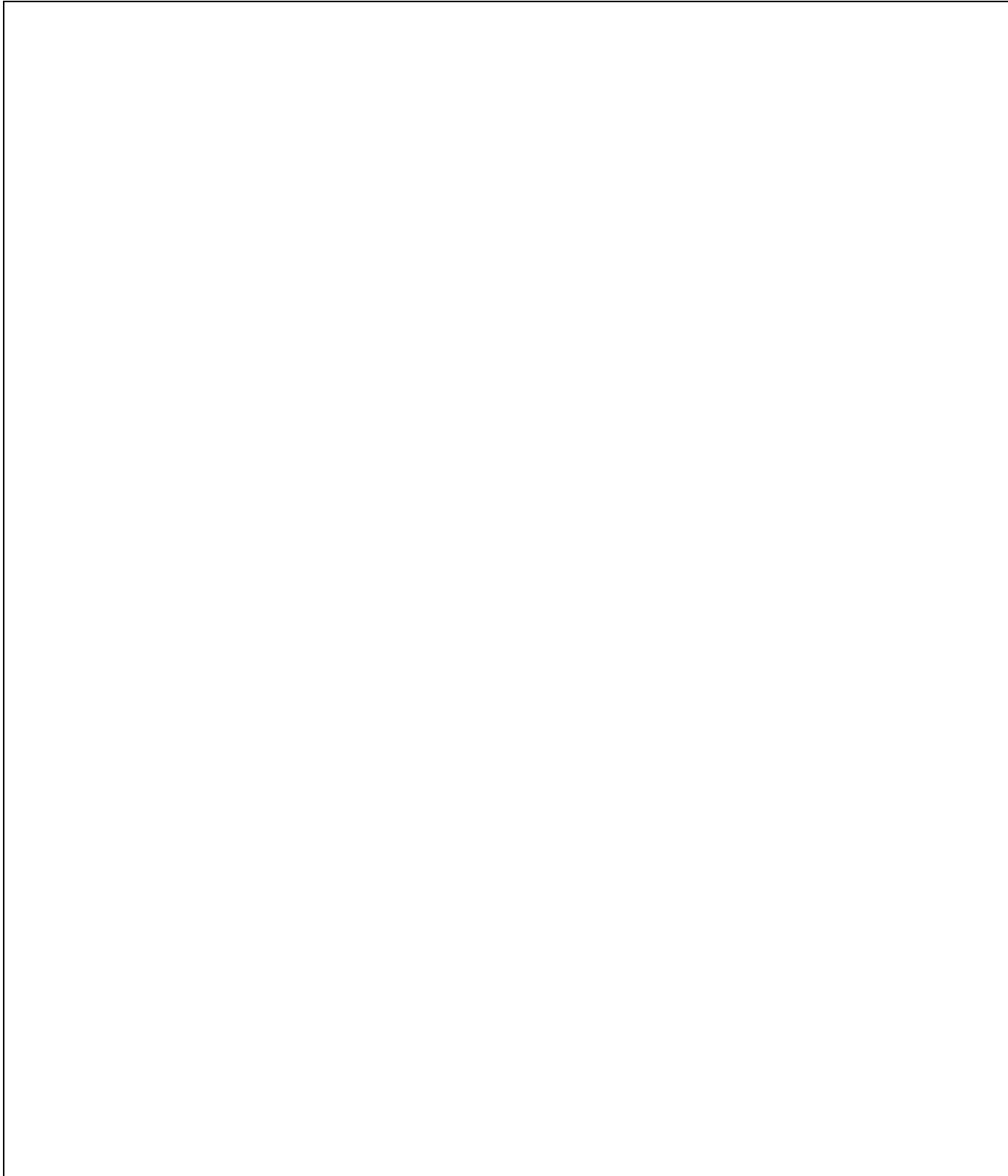
Además de las dos aplicaciones existentes (servidor y clientes), ahora va a haber una tercera aplicación para consolidar los datos de un campeonato de Batalla Naval que se está llevando a cabo. Cuando termine un encuentro, el servidor deberá conectarse a esta tercera aplicación (como si fuera un cliente), registrar el ganador y desconectarse enseguida.

El protocolo de comunicación consta de solamente un mensaje:

GANADOR: <nombre ganador>

La dirección de esta tercera aplicación será fija (*localhost*), así como el puerto usado para realizar la comunicación (*15000*).

3. Implemente la clase `AccesoCampeonato` que realiza las acciones necesarias para conectarse a la tercera aplicación y registrar al ganador. Documente los atributos de la clase, el constructor y los métodos para conectarse, enviar el mensaje y desconectarse.



Threads

Universidad de los Andes | Vigilada MinEducación.

Reconocimiento como Universidad, Decreto 1297 del 30 de mayo de 1964 Personería Jurídica: Resolución 28 del 23 de febrero de 1949 MinJusticia.

4. Explique para que sirven los métodos `start()` y `run()` definidos en la clase `Thread`.

5. Explique el ciclo de vida de un `Thread`. ¿Cómo se define? ¿Cómo se construye? ¿Cómo se ejecuta? ¿Cuándo termina su ejecución?