



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



### 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* ).

1. 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.
2. Descargue de Sicua el programa `AplicacionCampeonato` y ejecútelo mientras verifica su aplicación. Esta aplicación esperará las conexiones del servidor a través del puerto 15000.

### JDBC

3. Agregue a la base de datos una columna donde se registre el número de encuentros que ha iniciado una persona. Esta información debe actualizarse cada vez que un jugador inicie un encuentro. Este nuevo dato también deberá mostrarse en la interfaz del servidor, en el panel donde se muestran los registros que se encuentran en la base de datos.