Чат – Клиент-Сървър конзолно приложение

Проект по Разпределени ИТ архитектури

**Изготвил: Асен Пенчев, факултетен №71810**

**Проверил:…………………..................**

**/ас. Христо Христов/**

Съдържание

Условие на задачата.................................................................................................................................. 3

Преглед на алгоритмите за реализиране на задачата............................................................................ 3

Архитектура на приложението и реализация на проекта...................................................................... 4

Проведени тестове и измервания............................................................................................................ 7

Условие на задачата:

Разглеждаме софтуерната архитектура за разпределени системи клиент-сървър. Най-общо можем да характеризираме тази архитектура като услуги изисквани от клиентите и предоставяни от сървърите. Сървърите доставящи услугите се държат и проектират различно от клиентите изискващи услугите.

Някой от по важните характеристики на двете страни в тази архитектура са както следва:

Характеристики на Клиента

- Подава заявки

- Изчаква отговор

- Свързва се до малък брой сървъри едновременно

- Взаимодейства си с крайните потребители чрез графичен интерфейс

Характеристика на Сървъра

- Пасивност

- Чака за заявки от клиенти

- При получаване на заявки, ги обработва и след това отговаря

- Получава заявки от голямо количество клиенти

- Не контактува директно с крайният потребител

Задачата ни се състои да моделираме определен тип клиент-сървър приложение, а именно такова за обмяна на малки текстови съобщения. Приложението се състои от две части (програми) работещи напълно независимо една от друга - chat сървър и chat клиент. По предварително дефиниран протокол за работа на клиента със сървъра трябва да се реализират двете части на приложението.