* OdbierzDane() - odbiera dane od serwera, gdy już nie ma danych ustawia zakończone na false
* WyślijDane(tutaj\_dane) - wysyła dane wynikowe na serwer, są w na serwerze w zmiennej wynik
* WyślijRaportOBłędach - wysyła na serwer informację o wszystkich błędach, które wystąpiły po stronie klienta, są na serwerze w zmiennej błędy
* OdzyskajDane() - wysyła ponownie klientowi te same dane, co poprzednio
* UstawHasło(tutaj\_hasło) - analogicznie jak na serwerze
* zapisywanie i odczytywanie danych tak jak na serwerze

static void Main(string[] args)

{

Klient k = new Klient(8900, "abc", "127.0.0.1"); //stawianie klienta (port, hasło, ip\_serwera)

k.OdbierzDane(); //odbieranie danych

Console.ReadKey();

k.OdzyskajDane(); //odzyskiwanie danych

k.WyślijDane("aaaaaaaaaaa"); //wysyłanie danych

Console.ReadKey();

}

UWAGA

na konsoli klienta będą wyświetlane następujące informacje:

True - oznacza, że hasło jest prawidłowe

False - hasło nieprawidłowe

liczby - są to indeksy danych wykorzystywane później w konsolidacji

oraz dane przesłane przez serwer

generalnie konsole wyświetla wszystkie dane przesyłane między serwerem a klientem