class Program

{

static void Main(string[] args)

{

Serwer s = new Serwer(8900, "abc", "127.0.0.1"); //stawianie serwera (port, hasło, ip)

List<string> d = new List<string>();

d.Add("aaaaa");

d.Add("bbbbbb");

d.Add("cccc");

d.Add("eeee");

d.Add("fffffffff");

s.RozpocznijNasłuchiwanie(d); //rozpoczęcie pracy serwera

s.KonsolidujDane(); //konsolidacja danych

Console.WriteLine();

foreach (var item in d) //dane wejściowe...

{

Console.WriteLine(item);

}

Console.WriteLine();

foreach (var item in s.Wynik) //...i dane wyjściowe po konsolidacji

{

Console.WriteLine(item);

}

s.ZapiszSerwer.ZmieńŚcieżkę(""); //zapis do pliku - ustalanie ścieżki, najlepiej zrobić na początku

s.ZapiszSerwer.ZmieńNazwęPliku("wyniki"); //zapis do pliku - ustalanie nazwy pliku, też na początku

s.ZakończMiękkoPracę(); //miękkie zakończenie, do wybranych wyżej ścieżki i pliku (są też jakieś domyślne, jeśli nie podamy rozszerzenia pliku, to zapisują się w formacie .dat)

Console.WriteLine();

string str = s.OdczytajSerwer.OdczytajTekstowo("wyniki.dat"); //odczyt, tu ścieżkę podajemy jako parametr

Console.WriteLine(str);

Console.WriteLine();

foreach (var item in s.Błędy) //wyświetlenie błędów wysłanych przez klienta

{

Console.WriteLine(item);

}

Console.WriteLine();

Console.WriteLine(s.Zakończone); //czy serwer otrzymał już wszystkie wyniki

Console.ReadKey();

}

}

UWAGA

na konsoli serwera będą wyświetlane następujące informacje:

jakieś liczby - są to parametry wykorzystywane do rozpoznawania co wysyła klient serwerowi (np. czy chce dane, czy wysyła dane):

0 - prośba o dane,

1 + inna liczba np. 14 - wysłanie danych o indeksie 4 (wykorzystywane do konsolidacji),

2 - wysłanie raportu o błędach,

3 + inna liczba np. 35 - prośba o dane o indeksie 5s

jakiś string - hasło, którym klient próbuje się zalogować

oraz dane wynikowe przesłane przez klientów

generalnie konsole wyświetla wszystkie dane przesyłane między serwerem a klientem