**Projekt 2 eGoat - Specyfikacja**

**Anton Hul**

**Piotr Bienias**

**Schemat działania**

1. Uruchomiamy serwer (klasa ServerUI.java).
2. Naciskamy „Server ON” – na temat etapie zrobiliśmy wszystko co dotyczy serwera.
3. Uruchomiamy klienta (klasa ClientUI.java).
4. Powinno pojawić się okienko, w którym wybieramy folder, z którego pliki (check sums) będą wysłane na serwer.
5. W okienku głównym dostajemy odpowiedź od serwera – listę wszystkich plików (check sums) na serwerze.
6. Wpisujemy check sum pliku, który chcemy pobrać i naciskamy „Send”.
7. W okienku głównym dostajemy odpowiedź od serwera – listę wszystkich klientów posiadających dany plik. Na tym etapie serwer już przestaje działać – wyłączamy go naciskając „Server OFF”.
8. Wpisujemy IP klienta, od którego chcemy pobrać plik i naciskamy „Send”.
9. Wpisujemy check sum pliku, który chcemy pobrać i naciskamy „Send”.
10. Pobieramy plik**…** Na koniec wyskakuje okienko potwierdzające czy otrzymany plik zgadza się z plikiem, który chcieliśmy dostać. (Porównuje się check sums).

Otrzymany plik znajduje się w "client/received\_file.txt". Plik może mieć dowolne rozszerzenie!