UNIVERSITETI I PRISHTINËS “HASAN PRISHTINA”

FAKULTETI I INXHINIERISË ELEKTRIKE DHE KOMPJUTERIKE



Rrjetat Kompjuterike

***Projekti 1 –“DIZAJNIMI KLIENT-SERVER”***

Mentori: Punoi:  
Prof. Ass. Haxhi Lajqi Avdyl Krasniqi

PËRMBAJTJA

[HYRJE 3](#_Toc37377547)

[PËRSHKRIMI I METODAVE 4](#_Toc37377548)

[IPADDRESS 4](#_Toc37377549)

[PORT 4](#_Toc37377550)

[COUNT 4](#_Toc37377551)

[REVERSE 4](#_Toc37377552)

[PALINDROME 4](#_Toc37377553)

[TIME 4](#_Toc37377554)

[GAME 4](#_Toc37377555)

[GCF 4](#_Toc37377556)

[CONVERT 5](#_Toc37377557)

[MAX 5](#_Toc37377558)

[HELP 5](#_Toc37377559)

[REZULTATET E TESTIMIT 6](#_Toc37377560)

[IPADDRESS 6](#_Toc37377561)

[PORT 7](#_Toc37377562)

[COUNT 8](#_Toc37377563)

[REVERSE 9](#_Toc37377564)

[PALINDROME 10](#_Toc37377565)

[TIME 11](#_Toc37377566)

[GAME 12](#_Toc37377567)

[GCF 13](#_Toc37377568)

[CONVERT 14](#_Toc37377569)

[MAX 15](#_Toc37377570)

[HELP 16](#_Toc37377571)

[LITERATURA & REFERENCA 17](#_Toc37377572)

## HYRJE

Projekti “Dizajnimi Klient-Server” është projekt edukativ me qëllim që të përforcoj konceptet dhe protokollet që lidhen me arkitekturën klient/server,thirrjet nëpërmjet soketave dhe operimet me soketat TCP dhe UDP.

Në këtë projekt janë zhvilluar protokollet TCP dhe UDP.

Protokolli TCP është krijuar në atë mënyrë që krijohet një lidhje ndërmjet TCP klientit dhe TCP serverit. Pas krijimit të lidhjes klienti pastaj e dërgon kërkesën te serveri.Nëse kërkesa është valide, server kthen përgjigjjen dhe e mbyllë lidhjen për dërgimin nga severi tek klienti ose vazhdon me ndonjë komand të re

Protokolli UDP është krijuar në atë mënyrë qe klienti UDP të dërgoj kërkesën përmes UDP datagram tek UDP server dhe nëse kërkesa është valide, server kthen përgjigjen në një UDP datagram.   
Veglat që janë përdorur për të realizuar këtë projekt janë python 3.7.7, Sublime 3 në sistemin operativ Windows 10.   
Vlenë të ceket që klienti mund të caktoj se në cilin host dhe port të konektohet.

Projekti është zhvilluar në bazë të metodave të mëposhtme.

## PËRSHKRIMI I METODAVE

### IPADDRESS

Metoda IPADDRESS është metodë që përcakton dhe kthen IP adresën e klientit në formë dhjetore

Në këtë program metoda është definuar me fjalën e rezervuar *def.* Thirrja e kësaj metode bëhet duke shtypur IPADDRESS tek TCPKlienti. Pas thirrjes së komandës në output kthehet përgjigjja e metodës si vijon: “Pergjigjja: 127.0.0.1”

### PORT

Metoda PORT është metodë që përcakton dhe kthen portin e klientit.

Thirrja e kësaj metode bëhet nga inputi PORT. Përgjigjja që kthehet nga server do të jetë :”Pergjigjja: (Porti I klientit)"

### COUNT

Metoda COUNT llogarit numrin e bashkëtingelloreve dhe zanoreve në tekstin e shtypur nga klienti dhe e kthen atë numër si përgjigjje.

Thirrja e metodës nga klienti bëhet duke shtypur COUNT (hapsirë) teksti. Përgjigja që kthen është :“Gjithesej X bashtingllore dhe Y zanore”

### REVERSE

Metoda REVERSE kthen tekstin e shtypur nga klienti ne menyre reverse.

Nëse klienti thërret metodën REVERSE (hapsirë) teksti atëherë serveri kthen përgjigjen e cekur më lartë.

P.sh nëse teksti I shtypur nga klienti është “ avdyl krasniqi “, përgjigjja e metodës do të jetë “iqinsark lydva”.

### PALINDROME

Metoda PALINDROME shikon tekstet nese jane palindrom. Psh teksti “woa wow aow” eshte palindrom. Thirrja e kesaj metode behet perms PALINDROME <teksti>

### TIME

Metoda TIME përcakton kohën aktuale në server dhe e kthen si përgjigje atë kohë.

Metoda thirret në këtë mënyrë: TIME dhe përgjigja që kthehet është koha aktuale në server.

### GAME

Metoda GAME gjeneron 5 numra random nga vargu I numrave nga 1 në 35 dhe i kthen në formë të vargut.

Poashtu atë varg të numrave të gjeneruar random e sortojmë para se ta kthejmë si përgjigjje tek klienti.

### GCF

Metoda GCF është metodë e cila kthen faktorin me te madhe te dy numrave. Psh faktori me i madhe i 10 dhe 20 eshte 10, faktori me i madhe i 10 dhe 0 eshte 10. Per te thirrur kete metod duhet te shkruajm tek klienti GCF numri1 numri2

### CONVERT

Ndryshe nga metodat tjera, metoda CONVERT është një metodë që ka edhe nënopsionet e veta. Kjo metodë ka për qëllim shëndrimin e numrave nga një formë në formën tjetër.

Opcioni *cmToFeet* kthen numrin e dhene nga cm ne feet perms formules: 0.0328084\*number

Opcioni *feetToCm* e bën të kundërtën e opcionit të parë duke kthyer numrin e dhënë nga feet në cm përmes formulës : 30.48\*number.

Opcionet e tjera janë : ” kmtomiles” , ” miletokm”

Numri që kthehet kthehet në formën float, pra mund të jetë edhe me presje dhjetore.

Metoda thirret në këtë mënyrë: “KONVERTIMI (hapsirë) Opcioni (hapsirë) numri”.

### MAX

Kjo metode eshte metode e bere nga vetedeshira. Kjo metode kthen maksimumin mes 2 numrave. Per te thirrur kete metode, shkruajme max <nurmi1> <numri2>

### HELP

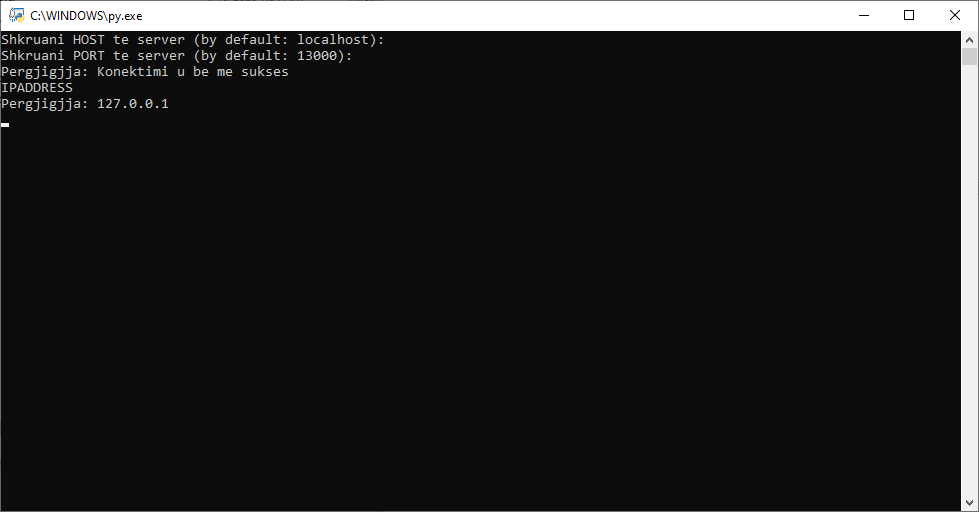
Kjo metode na kthen listen e metodave te cilat I ofron server. Edhe kjo metode eshte realizuar nga vetedeshira.

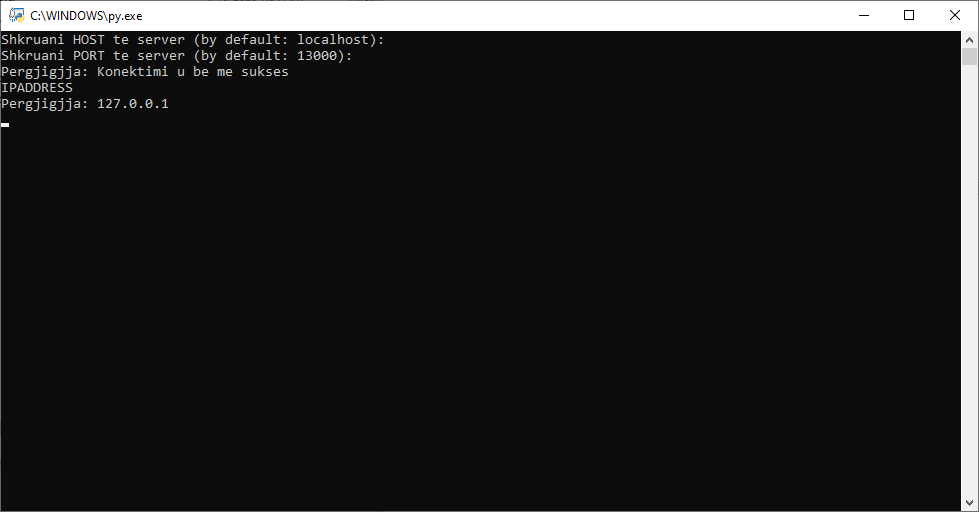
## REZULTATET E TESTIMIT

Testimi si në rastin TCP ashtu edhe në UDP është bërë në localhost dhe portin 12000.Së pari është startuar serveri pastaj klienti dhe pasi që është bërë lidhja nga ana e klientit janë thirrur metodat si në rastet e lartëcekura

### IPADDRESS

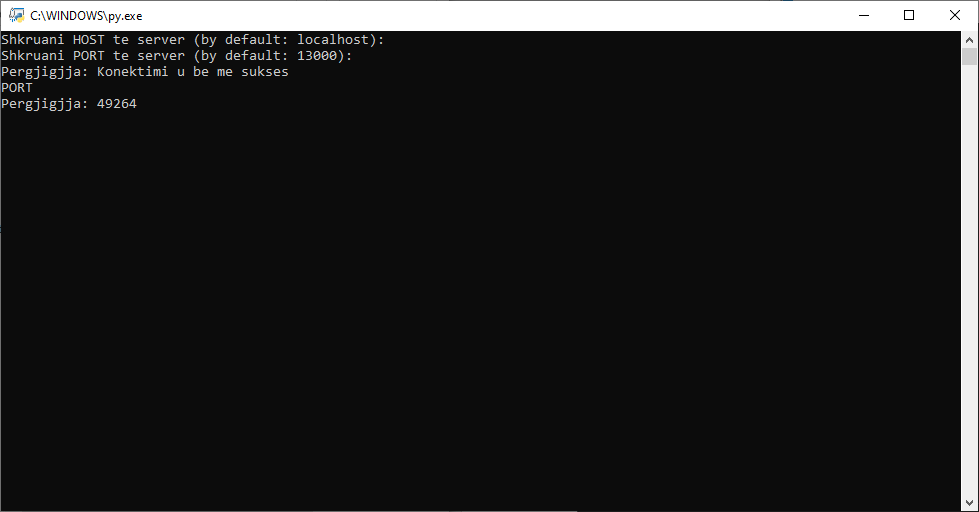
TCP

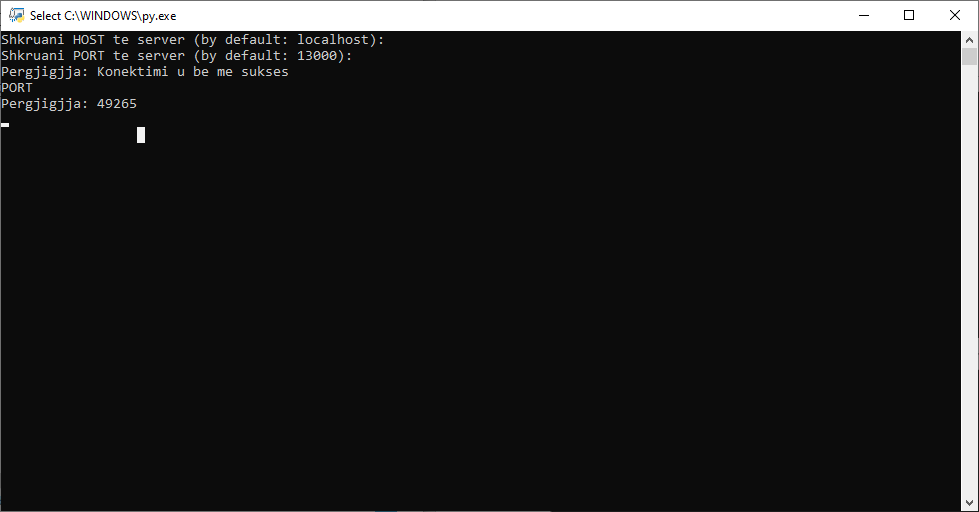


UDP 

### PORT

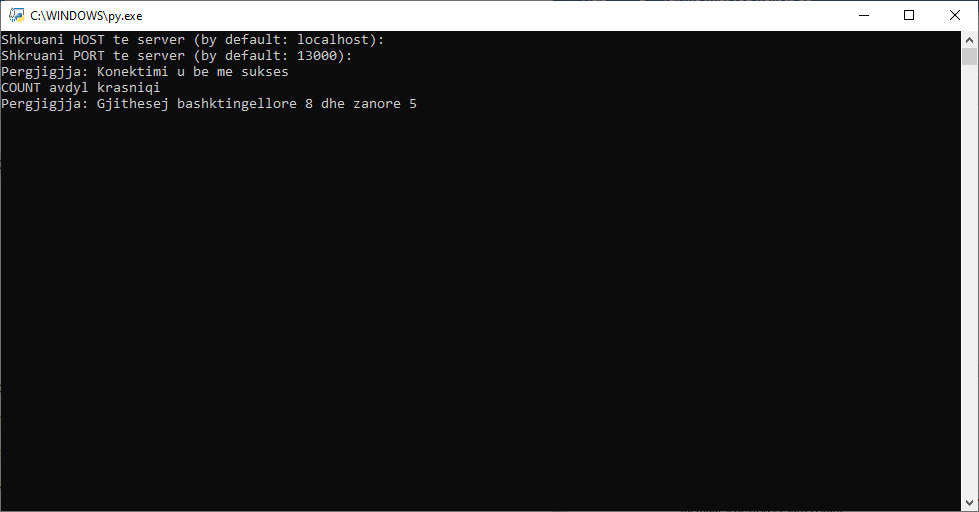
TCP

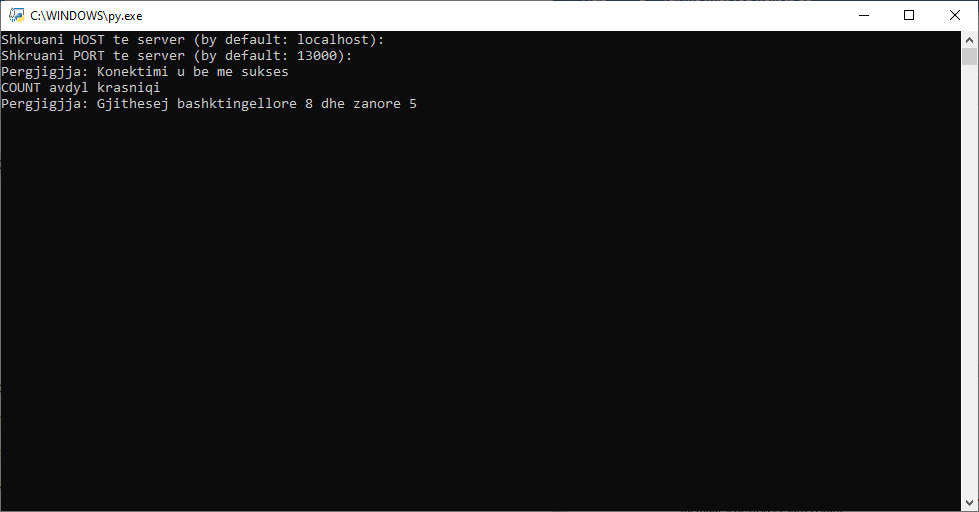


UDP 

### COUNT

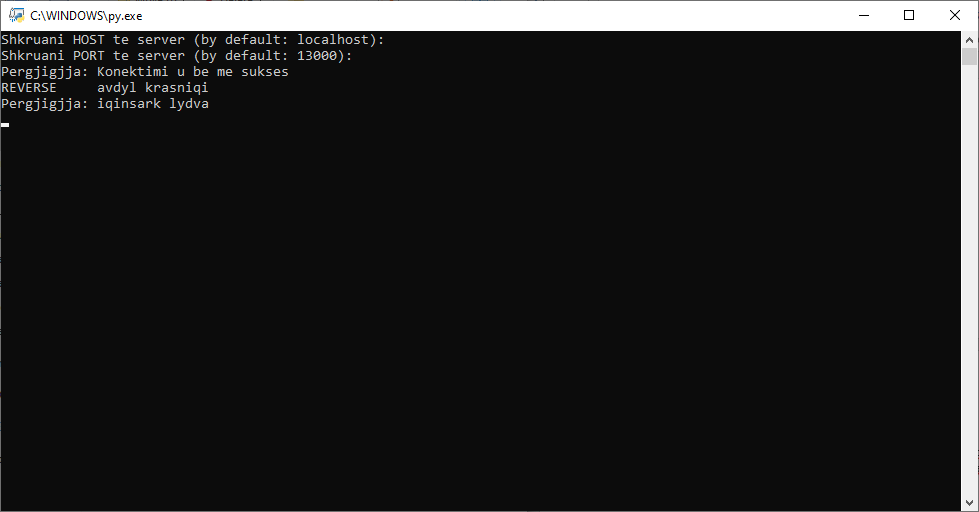
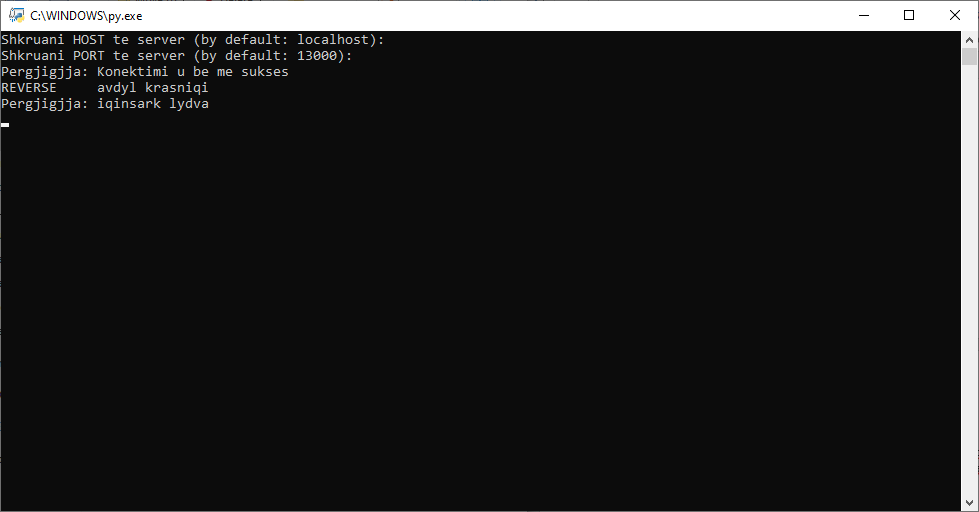
TCP



UDP 

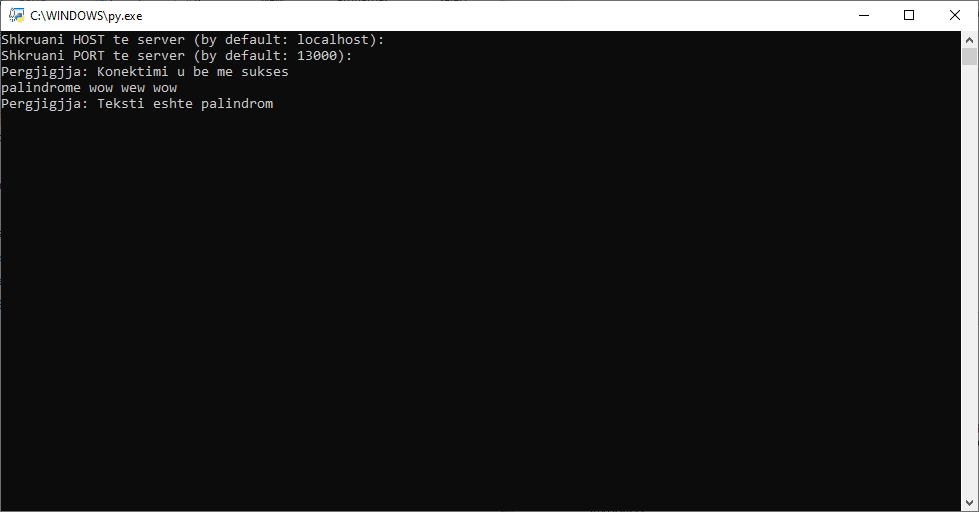
### REVERSE

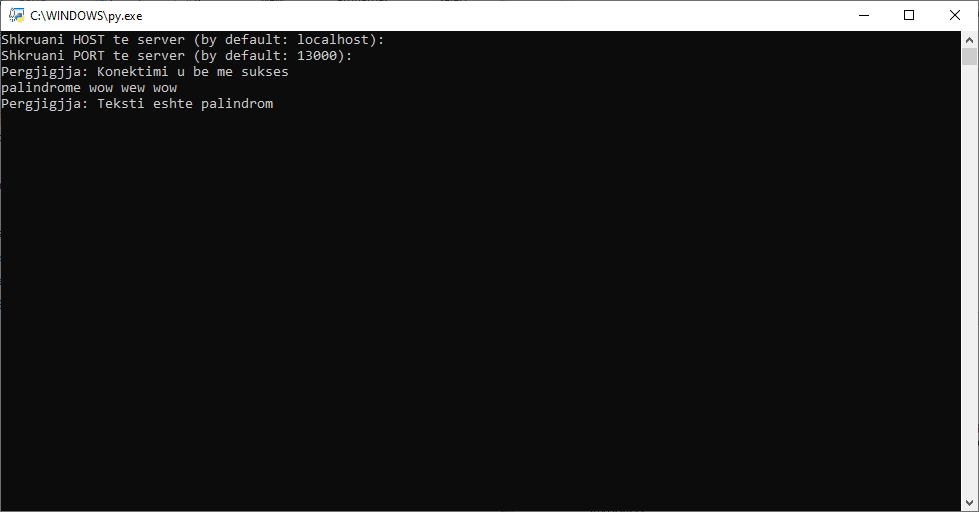
TCP

UDP 

### PALINDROME

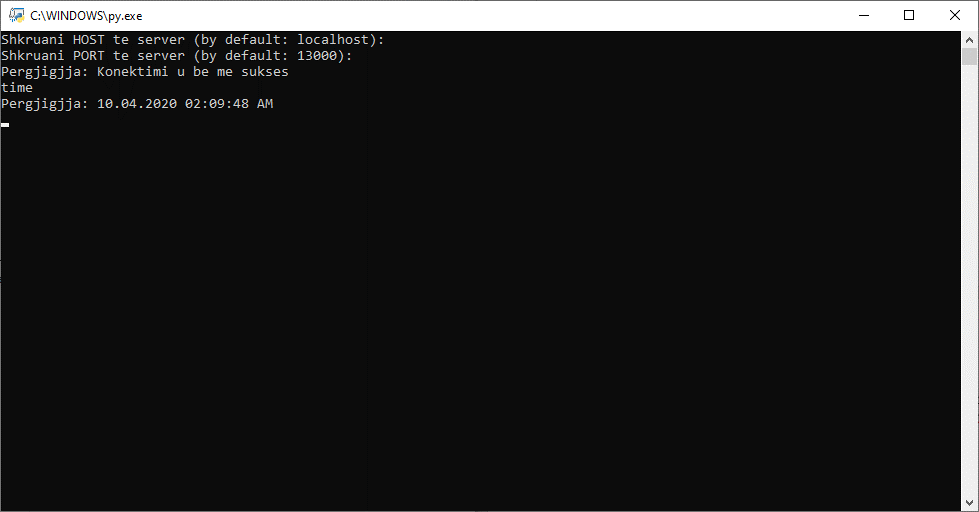
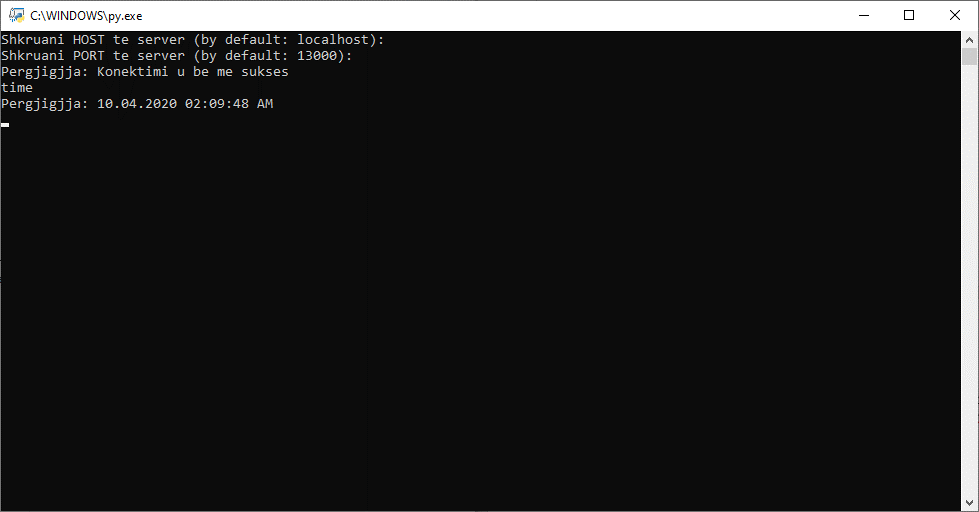
TCP



UDP 

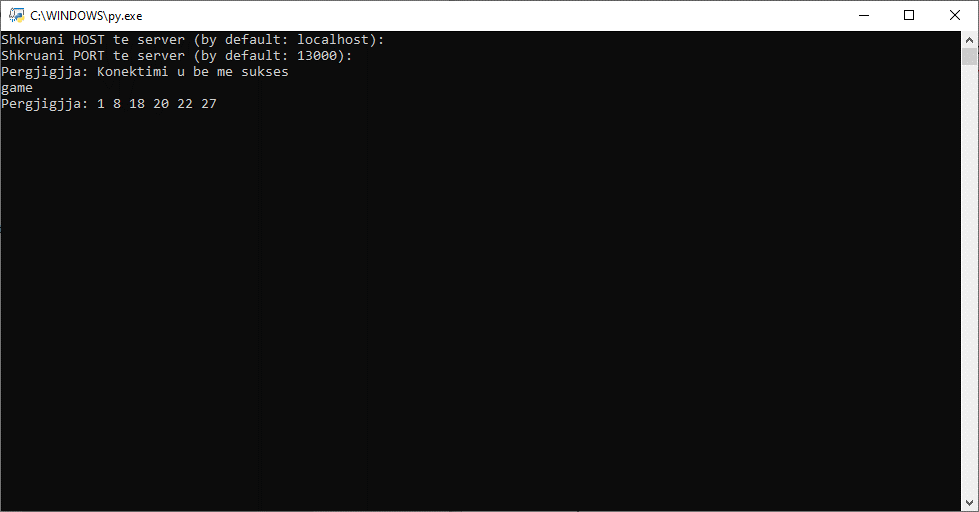
### TIME

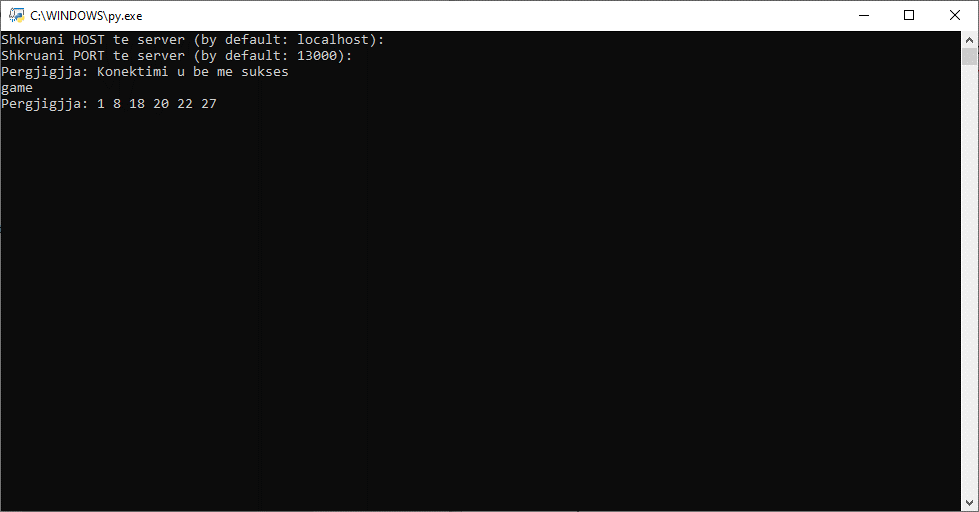
TCP

UDP 

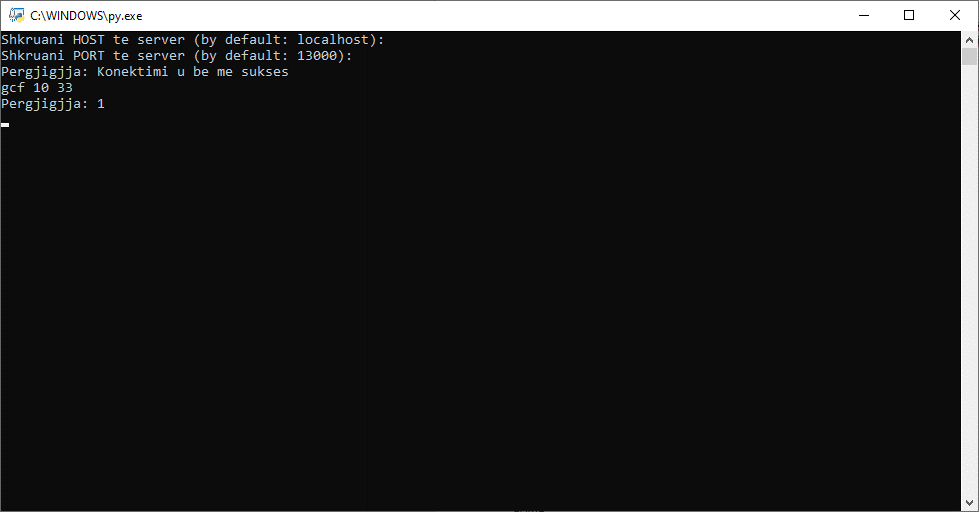
### GAME

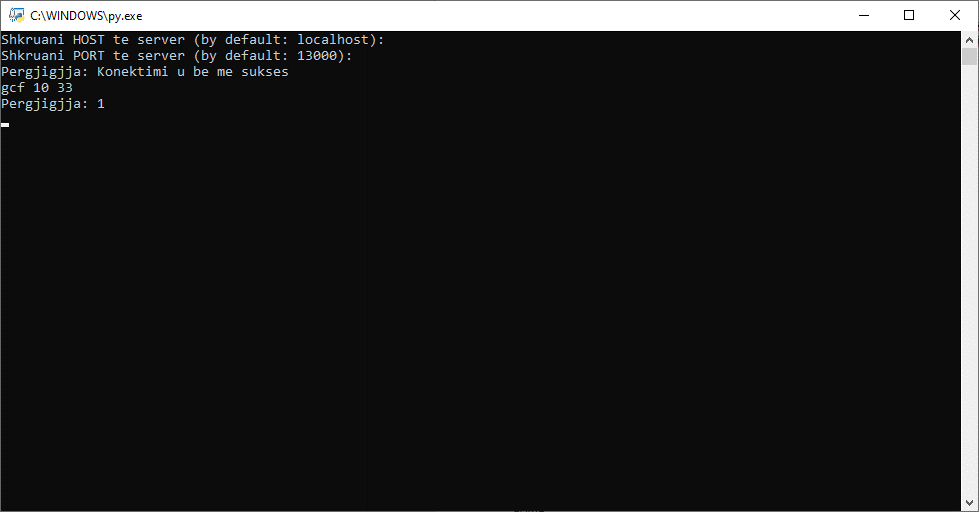
TCP



UDP  


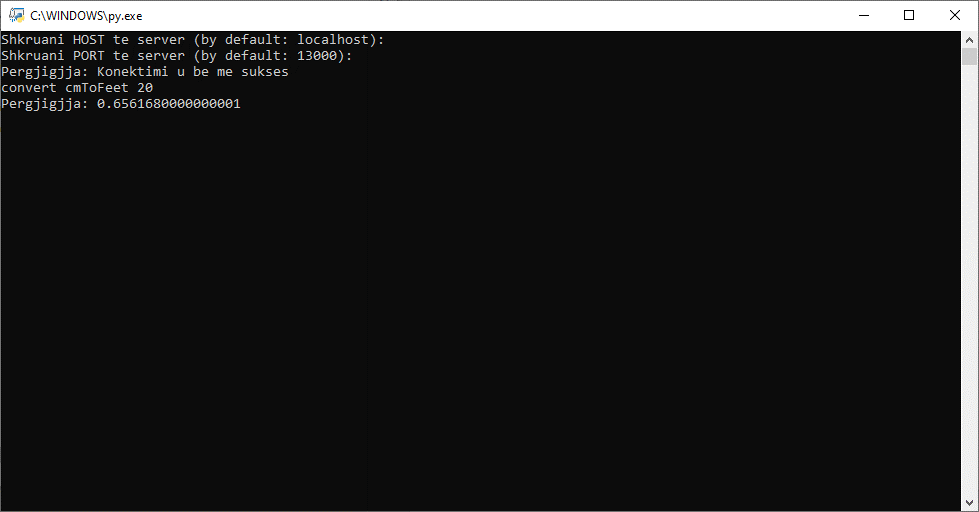
### GCF

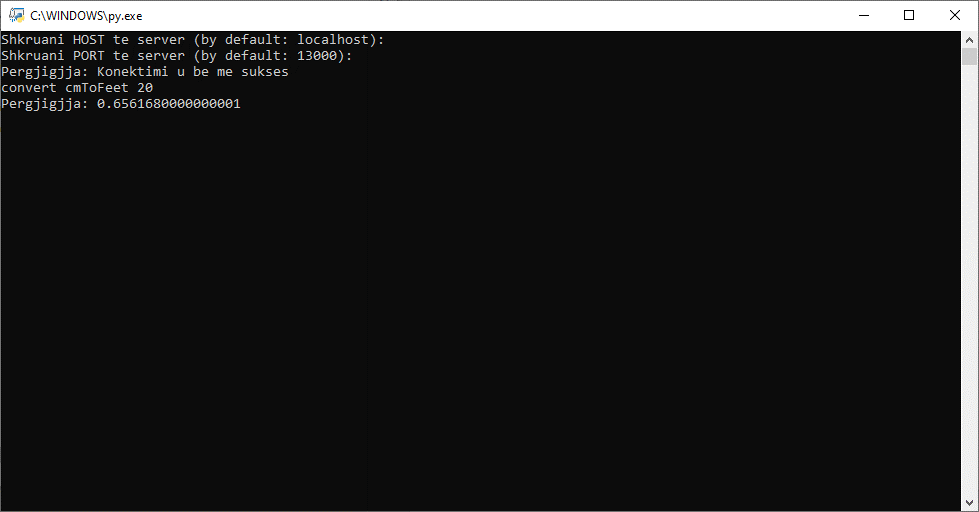
TCP

UDP  


### CONVERT

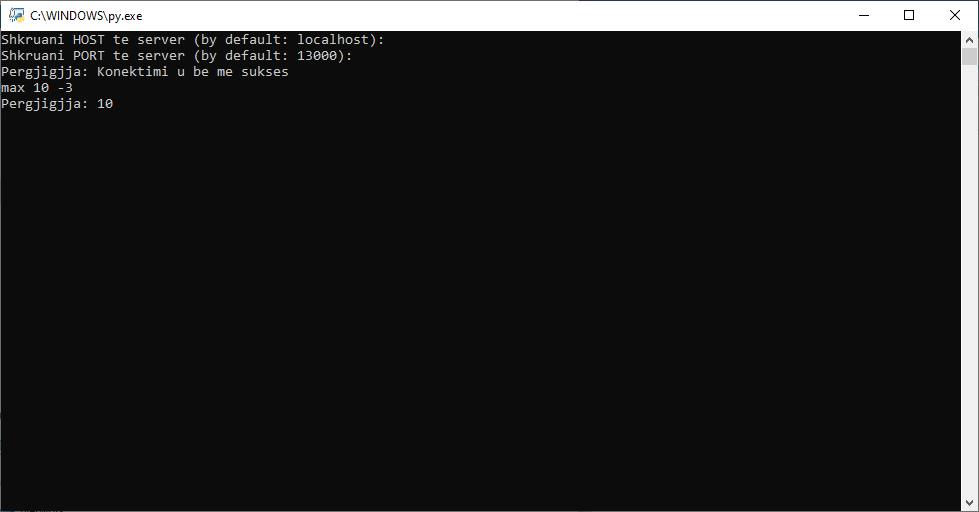
TCP

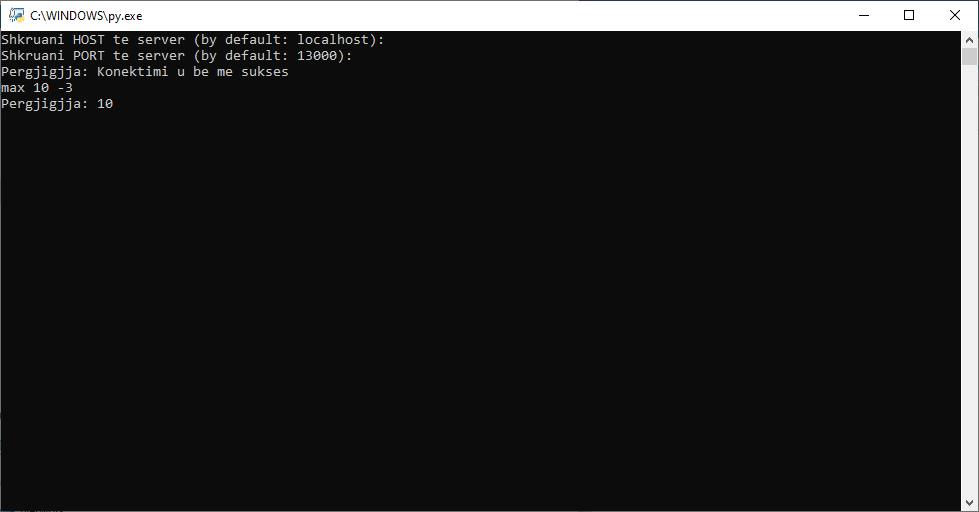


UDP  


### MAX

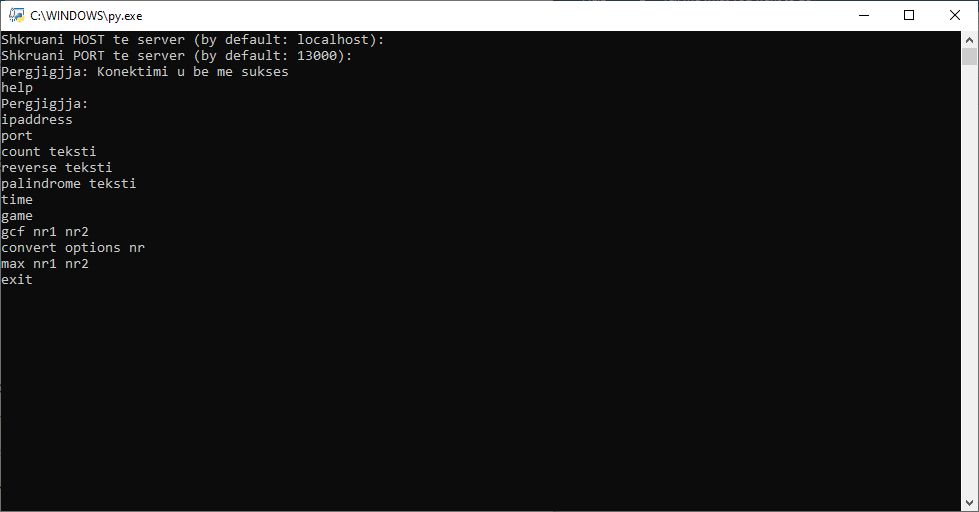
TCP



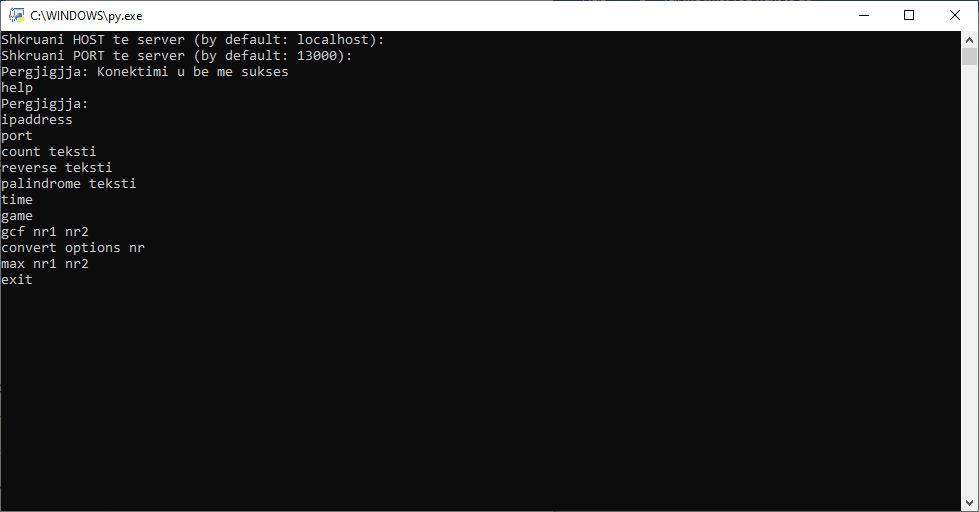
UDP  


### HELP

TCP



UDP



## LITERATURA & REFERENCA

Ushtrimet në klasë të krijuara nga asistenti.

<https://www.python.org/>

<https://www.youtube.com/watch?v=WrtebUkUssc>

<https://docs.python.org/2/howto/sockets.html>

<https://www.youtube.com/watch?v=wzrGwor2veQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=DIPZoZheMTo>