

Platformy Technologiczne Laboratorium 12

W ramach niniejszego ćwiczenia należy napisać i przetestować aplikację klient-serwer (wykorzystującą dwukierunkową komunikację poprzez protokół TCP/UDP), która umożliwia odbiór i przesyłanie serializowanych obiektów wraz z wyświetlaniem ich zawartości i zmianą wybranych pól. W ogólności aplikacja powinna:

- po stronie serwera posiadać wątek główny do nasłuchiwania żądania połączenia i odłączenia wielu klientów (1 punkt);
- wątek dodatkowy służący do wykonywania obliczeń i przetwarzania danych (np. zmiany wybranych pól przesyłanych serializowanych obiektów) od każdego z klientów, tj. jeden wątek dla jednego klienta (2 punkty);

Funkcję aplikacji należy zaprezentować poprzez uruchomienie serwera i podłączenie dwóch klientów, którzy okresowo przesyłają dane na serwer. Następnie serwer zmienia wybrane pole (np. inkrementując wybraną zmienną) i przesyła zserializowany obiekt z powrotem do klienta, który ma wykryć i wyświetlić rodzaj zmian dokonanych przez serwer (2 punkty).