

20с

Реализовать следующую систему – клиент подключается к серверу и может либо отправлять сообщения на сервер, либо получать все сообщения, которые пользователи отправляли с начала работы сервера (история). Обработка клиентов на сервере идет многопоточно.

20b

Усовершенствовать программу 20с, чтобы с сервера клиенту приходила не вся история, а только та его часть, которую он еще не получал.

20a

Усовершенствовать программу 20b так, чтобы приходящая клиентам с сервера история была информативна (сообщения содержали имя клиента, дату отправки сообщения и текст). Подумайте о Serializable.

Пример вывода клиенту (с именем Alina):

```
>Hola!  
18:00 Adel: Hi everyone!  
18:00 Adel: How is going?  
18:01 Rinat: Good and you?  
18:03 Alina: Hola!  
>
```

Если сделана 20a, то 20b и 20с засчитываются.

Если сделана 20b, то 20с засчитывается.

ПО СЕМЕСТРОВКЕ 1:

sem17

Протестировать приложение вашего коллеги.

В doc-документ вносить номер бага, его краткое описание (если нужно, то со скриншотом) и алгоритм воспроизведения (пример: *зайти на раздел «Новости», кликнуть на «добавить новость» - возникает сообщение об ошибке*)

Полученный документ прислать на почту мне и вашему коллеге.

sem18

Завершить работу над семестровой, исправив баги, найденные вашим коллегой. Семестровая должна работать!

ПО СЕМЕСТРОВКЕ 2:

game01

Прописать формализованный сценарий вашей игры. Что является ходом («шагом») вашей игры, как взаимодействуют пользователи, какой информацией они обмениваются по сети (с точностью до формата – пара чисел/строка и т.п.)