

9. Клиент выбирает изображение из списка и пересылает его другому клиенту через сервер.
10. Игра по сети в “Морской бой”.
11. Игра по сети в “21”.
12. Игра по сети “Го”. Крестики-нолики на безразмерном (большом) поле. Для победы необходимо выстроить пять в один ряд.
13. Написать программу, сканирующую сеть в указанном диапазоне IP адресов на наличие активных компьютеров.
14. Прокси. Программа должна принимать сообщения от любого клиента, работающего на протоколе TCP, и отсылать их на соответствующий сервер. При передаче изменять сообщение.
15. Телнет. Создать программу, которая соединяется с указанным сервером по указанному порту и производит обмен текстовой информацией.

Вариант В

Для заданий варианта В главы 4 на базе сокетных соединений разработать сетевой вариант системы. Для каждого пользователя должно быть создано клиентское приложение, соединяющееся с сервером.

Тестовые задания к главе 15

Вопрос 15.1.

Каким способом будет подключен объект **socket**, если он объявлен следующим образом:

```
Socket socket = new Socket("host", 23);
```

- 1) POP3;
- 2) FTP;
- 3) TCP/IP;
- 4) IPX;
- 5) UDP.

Вопрос 15.2.

Как получить содержимое страницы, используя его URL при следующем объявлении:

```
String url = new String("http://bsu.iba.by");
```

- 1) Socket content = new Socket(new URL(url)).connect();
- 2) Object content = new URL(url).getContent();
- 3) String content = new URLHttp(url).getString();
- 4) Object content = new URLConnection(url).getContent();
- 5) String content = new URLConnection(url).connect();

Вопрос 15.3.

С помощью какого метода можно получить содержимое страницы по определенному адресу в сети Интернет?

- 1) getDocumentBase();

- 2) getCodeBase();
- 3) getURLAddress();
- 4) getCodeAddress();
- 5) getURLBase().

Вопрос 15.4.

Какие исключительные ситуации возможны при открытии сокетного соединения вида:

```
Socket s = new Socket("bsu.iba.by", 8080);
```

- 1) IOException;
- 2) MalformedURLException;
- 3) UnknownHostException;
- 4) UnknownURLException;
- 5) UnknownPortException.

Вопрос 15.5.

Дан код:

```
Socket s = null;
ServerSocket server = new ServerSocket(8080);
s = server.accept();
PrintStream p = new PrintStream(s.getOutputStream());
p.print("привет!");
```

Как поместить сообщение "привет!" в сокет и дать указание закрыть сокетное соединение после передачи информации?

- 1) p.flush();
- 2) p.close();
- 3) s.flush();
- 4) s.close();
- 5) нет правильного.