

Sprawozdanie laboratorium nr 3

W projekcie zaimplementowano 3 zmiany:

1. Wprowadzenie autoryzacji użytkowników
2. Logowanie do pliku pewnych zdarzeń systemowych
3. Sprawdzanie unikalności nazwy aukcji

Podczas prac implementacyjnych uznano, że z powodu nie nakładania się najważniejszych części kodu 3 ww. zmian, nie jest potrzebne pracowanie na osobnych wersjach projektu OO.

ad 1

Każdy klient i serwer posiada klucz uwierzytelniający zapisany w kodzie programu. Ma on stałą wartość: *DFER#CT%\$\$@GEFXEG*.

Przy każdym wywołaniu funkcji po stronie serwera jako pierwszy parametr podawany jest ten token. Jeżeli jest błędny, rzucający jest wyjątek *RemoteException* z tekstem *Authorisation error!*.

Liczba atomowych zmian w OO: 28

ad 2

Do pliku o nazwie *auctionRMI.log* po stronie serwera zapisywane są następujące informacje:

- Serwer uruchomił się
- Utworzono nową aukcję
- Użytkownik podbił aukcję

Liczba atomowych zmian w OO: 25

ad 3

Serwer przed zapisaniem nowej aukcji sprawdza, czy nazwa jest unikalna.

Jeżeli nie jest, rzucający jest wyjątek *RemoteException* z tekstem *The name is not unique!*.

Liczba atomowych zmian w OO: 8