

## **AĞ PROGRAMLAMA DERSİ 2.ÖDEV: UDP SOCKET PROGRAMLAMA UYGULAMASI**

- 1-** Server ve Client için 2 ayrı uygulama Swing kullanılarak kod ile arayüz oluşturulacak şekilde yapılmalıdır.
- 2-** Her 2 uygulamada da bağlantı kurulacak port numarası arayüzden girilmelidir.
- 3-** Client uygulamasında serverdan gelecek cevabı bekleme süresi 3 sn olmalıdır.
- 4-** Server ile bağlantı sağlanamadığında ekrana bilgi mesajı yazdırılmalıdır. Bağlantı sağlanana kadar en fazla 3 defa veri gönderimi denenmeye devam edilmelidir. Bağlantı sağlanıp cevap alınınca işlemler devam etmeli ancak 3 kez deneme sonrası cevap alınamazsa ekrana uyarı verilip program kapatılmalıdır. Veriyi tekrar deneme adım sayısı da ekrana yazdırılmalıdır.
- 5-** 3.maddedeki durumu test edebilmek için client uygulaması açıkken server uygulaması kapatılıp tekrar açılmalıdır.
- 6-** Client uygulaması açılırken önce kullanıcının sohbette görünecek ismi istenmelidir. Girilen bu isim her mesaj ile birlikte servera gönderilmelidir. Server uygulamasında clienttan gelen mesajı yazdırırken IP ve Port numarası ile birlikte kullanıcı adı da ekranda gösterilmelidir.
- 7-** Her 2 uygulamada da hata mesajları ekranda ayrı bir listede tarih-saat bilgisi ile birlikte gösterilmelidir.