

Gliwice, 24.01.2016

# Raport z Java i programowanie w sieci Internet

Numer ćwiczenia  
5

Prowadzący  
Łukasz Lipka

Łukasz Szafirski  
grupa 4, sekcja 8

## 1. Temat projektu

Tematem projektu jest „WikiHangman” czyli popularna gra w wisielca oparta na hasłach pobieranych z serwisu Wikipedia.

## 2. Założenia projektu

- Podział na dwa projekty: klient, serwer
- Klient wysyła komendy do serwera
- Serwer przeprowadza całą logikę domenową i zwraca wynik do klienta

## 3. Postęp w tym ćwiczeniu

W tym ćwiczeniu rolę klienta przyjęła przeglądarka internetowa a serwerem został GlassFish. Widok aplikacji jest zwracany w postaci kodu html do przeglądarki skąd użytkownik może wysyłać swoje polecenia.

Relatywna ścieżka dla tej aplikacji zaczyna się od lokalizacji serwera Glassfish, dlatego ścieżki do bazy użytkowników (pliku .txt) podaje się w pliku konfiguracyjnym web.xml.