

Gliwice, 29.01.2017

Raport z Java i programowanie w sieci Internet

Numer ćwiczenia
6

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.

Plik z użytkownikami został zastąpiony bazą danych jdbc ze strukturą tabeli zapisaną w pliku database.grab znajdującym się w głównym folderze projektu.

Jednokrotne tworzenie obiektu „connection” zostało osiągnięte używając wzorca projektowego „singleton” z rozwiązaniem „lazy loadingu”.