*Київський національний університет імені Т. Шевченка*

*Факультет комп’ютерних наук та кібернетики*

Паралельні обчислення

Лабораторна робота №4

Звіт

Виконав: студент групи ІПС-31

Кравчук Павло

*Київ-2020*

***Умова завдання:***

В інформаційній системі, розробленій в рамках лабораторної роботи №4 організувати взаємодію клієнта та сервера з використанням механізму віддаленого виклику процедур/методів.

***Варіант 8***

***Предметна область: Футбол***

***Об'єкти: Команди, Гравці***

**Загальні:**

Файл Player.java:

import java.io.Serializable;  
  
public class Player implements Serializable {  
 public int code;  
 public int teamCode;  
 public String name;  
 public boolean isCaptain;  
 public int salary;  
  
 public String toString() {  
 return name;  
 }  
}

Файл Team.java:

import java.io.Serializable;  
  
public class Team implements Serializable { //don't use constructor since we're filling elements one by one  
 public int code;  
 public String name;  
  
 public String toString() {  
 return name;  
 }  
}

Аналогічно лабораторній роботі 2 і 3 (Але тепер implements Serializable).

Файл IFootball.java:

import java.rmi.Remote;  
import java.rmi.RemoteException;  
import java.sql.SQLException;  
import java.util.List;  
  
public interface IFootball extends Remote {  
 void stop() throws SQLException, RemoteException;  
  
 String addTeam(int code, String name) throws RemoteException;  
  
 String updateTeam(int code, String name) throws RemoteException;  
  
 Team getTeam(int code) throws RemoteException;  
  
 String deleteTeam(int code) throws RemoteException;  
  
 List<Team> showTeams() throws RemoteException;  
  
 String addPlayer(int code, String name, boolean isCaptain, int salary, int teamCode) throws RemoteException;  
  
 String updatePlayer(int code, String name, Boolean isCaptain, Integer salary, Integer teamCode) throws RemoteException;  
  
 Player getPlayer(int code) throws RemoteException;  
  
 String deletePlayer(int code) throws RemoteException;  
  
 List<Player> showPlayers() throws RemoteException;  
}

Інтерфейс класу Football, методи якого викликаються на сервері віддалено в клієнті. Повністю відповідає методам класу Football лабораторної 2 і 3, за виключенням того, що результат виконання неінформативних методів (додавання, зміна) не виводиться в консоль а передається через String клієнту

**Сервер:**

Файл Football.java:

…

Аналогічно лабораторні роботі 2 та 3.