

Курс: Мережеве програмування

Тема: Сокети

Модуль 2

Завдання 1:

Переведіть перше практичне завдання з консольного інтерфейсу у віконний.

Завдання 2:

Переведіть друге практичне завдання з консольного інтерфейсу у віконний.

Завдання 3:

Створіть набір віконних додатків: перший додаток — «Сервер», другий додаток — «Клієнт». Користувач вводить інформацію про IP-адресу для підключення та номер порту. Після натискання на кнопку «**Приєднатися**» клієнт підключається до сервера. Якщо з'єднання успішне, клієнт і сервер можуть обмінюватися повідомленнями, доки один з них не попрощається, надіславши рядок **Bye**. Після відправлення цього рядка, з'єднання має бути закінчено. Реалізуйте декілька режимів надсилання повідомлень:

- Людина (у клієнтському додатку людина вводить рядок) — людина (у серверному додатку людина вводить рядок).
- Людина (клієнт) — комп'ютер (сервер).
- Комп'ютер (клієнт) — людина (сервер).
- Комп'ютер (клієнт) — комп'ютер (сервер).

Для реалізації відповідей комп'ютера використовуйте набір заготовлених фраз, вибраних випадковим чином.

ДОМАШНЄ ЗАВДАННЯ

Спроектуйте архітектуру вашого додатка таким чином, щоб мережевий блок коду не був зав'язаний на UI. Наприклад, щоб була можливість його просто перенести з віконного у консольний додаток.