

Servizio di messaggistica

Realizzazione di un servizio di scambio messaggi supportato tramite un server sequenziale o concorrente (a scelta). Il servizio deve accettare messaggi provenienti da client (ospitati in generale su macchine distinte da quella dove risiede il server) ed archivarli.

L'applicazione client deve fornire ad un utente le seguenti funzioni:

1. Lettura tutti i messaggi spediti all'utente.
2. Spedizione di un nuovo messaggio a uno qualunque degli utenti del sistema.
3. Cancellare dei messaggi ricevuti dall'utente.

Un messaggio deve contenere almeno i campi Destinatario, Oggetto e Testo.

Si precisa che la specifica prevede la realizzazione sia dell'applicazione client che di quella server. Inoltre, il servizio potrà essere utilizzato solo da utenti autorizzati (deve essere quindi previsto un meccanismo di autenticazione).

Per progetti misti Unix/Windows è a scelta quale delle due applicazioni sviluppare per uno dei due sistemi.