Serwer co 5 sekund losuje i wysyła wszystkim podłączonym klientom jedno słowo (napis zakończony znakiem końca linii). Projekt serwera jest dołączony do kolokwium, ale znajomość jego kodu nie jest potrzebna ani przydatna do rozwiązania zadania.

## Uwaga 1.

Przed przystąpieniem do rozwiązywania zadania należy zapoznać się ze wszystkimi punktami specyfikacji.

## Uwaga 2.

Należy wysłać wyłącznie pliki .java oraz plik .fxml bez ich uprzedniego spakowania.

## Uwaga 3.

Należy założyć działanie serwera w momencie uruchomienia klienta oraz poprawność danych wysyłanych przez serwer.

## Uwaga 4.

Należy zapoznać się z dołączonym plikiem definiującym interfejs użytkownika - view.fxml. Zastosowane tam nazwy będą wykorzystywane w treści zadania.

Napisz aplikację będącą klientem opisanego wcześniej serwera, działającą według założeń:

- 1. Program po włączeniu powinien wyświetlić okno interfejsu i połączyć się z serwerem. Parametry połączenia mogą być zapisane w kodzie.
- 2. Po otrzymaniu słowa z serwera, należy pamiętać to słowo oraz moment jego otrzymania aż do końca działania programu. Liczbę wszystkich otrzymanych słów należy zapisywać w etykiecie wordCountLabel.
- 3. Jeżeli pole *filterField* jest puste, w liście *wordList* powinny znaleźć się wpisy odpowiadające wszystkim otrzymanym słowom. Należy na bieżąco ją uzupełniać.
- 4. Każdy wpis w liście *wordList*, powinien składać się z czasu, w którym otrzymane zostało słowo (w formacie HH:mm:ss) oraz właściwego słowa, na przykład "14:32:21 słowo".
- 5. Wpisy w liście *wordList* powinny być posortowane alfabetycznie (zgodnie z ASCII, ignorując polskie znaki) według słów, które zawierają, na przykład wpis "13:00:00 alfa" powinien znaleźć się przed "12:00:00 beta".
- 6. Jeżeli w polu *filterField* znajduje się co najmniej jeden znak, należy w liście *wordList* wyświetlić wyłącznie wpisy, których słowa rozpoczynają się od ciągu znaków znajdującego się w tym polu.
- 7. Słowa otrzymane z serwera powinny być filtrowane na bieżąco dodawane do listy *wordList* wyłącznie, jeżeli spełniają założenia filtra. Należy je jednak zapamiętywać, aby wyświetlić je w razie usunięcia lub zmiany filtra.

