

ARCHITEKTURA ZORIENTOWANA NA USŁUGI – ZADANIE 1

Termin: Zajęcia 3 (19.10)

Zaimplementować w języku programowania Java (i standardowych bibliotekach tego języka, a dokładnie JAX-WS) prostego klienta jednej z publicznie dostępnych usług sieciowych WSDL/SOAP, np. dostępnych na stronie <http://sencs.blogspot.com/2014/12/list-of-publicly-available-web-services.html>.

1. Aplikacja powinna posiadać prosty interfejs graficzny (GUI), stworzony np. za pomocą technologii Swing
2. Aplikacja powinna obsługiwać minimum trzy operacje udostępniane przez usługę sieciową (jeżeli pojedynczy endpoint wybranej usługi oferuje mniej, konieczne jest dodanie obsługi kolejnego endpointu, tak, aby łącznie uzyskać obsługę trzech operacji).
3. Aplikacja powinna reagować prawidłowo (tj. stosownym komunikatem) na typowe problemy, np. brak dostępności Internetu lub nieprawidłowe parametry (np. Tekst przesłany dla parametru liczbowego, itd.)