

5. Serwlety

Zadanie 5.1 Czat

Za pomocą serwletów i JSP zaimplementuj prosty czat:

- użytkownik na początku wybiera swój *nick*,
- następnie może w formularzu wpisywać komunikaty, które będą widoczne dla wszystkich,
- przy każdym komunikacie pojawia się *nick* autora, wszyscy widzą komunikaty wysłane przez wszystkich.

Komunikaty wysyłane przez innych stają się widoczne dopiero po wysłaniu własnego komunikatu lub odświeżeniu strony – tak to ma działać.

Wyświetlanie komunikatów natychmiast wymagałoby użycia JavaScript na stronie w połączeniu z technologią websocket na serwerze lub ewentualnie niewydajnej strategii odpytywania/odświeżania.

Dane mogą być przechowywane w pamięci, tylko na czas działania aplikacji. Trzeba użyć odpowiednich zasięgów dla zmiennych przechowujących listę komunikatów oraz nick bieżącego użytkownika. Nick ma być pamiętany w sesji. Pamiętaj też o tym, że serwlety działają wielowątkowo.

Do Twojej decyzji zostawiam, czy użyjesz samych serwletów (z printowaniem HTML-a w Javie), czy stron JSP.

6. Bazy danych

Zadanie 6.1 Wypełnianie bazy Sklep danymi z pliku

Napisz program, który wczyta dane produktów z pliku o formacie CSV i doda te dane jako rekordy do bazy sklep.

Zadanie 6.2 Generator sztucznych produktów

Napisz program, który wygeneruje podaną przez użytkownika liczbą fake'owych produktów i doda je do bazy danych sklep. Kody i nazwy towarów generuj schematycznie, np. Towar 091, Towar 092.

W przekazanych przeze mnie gotowych przykładach zwróć uwagę na P11_Batch i spróbuj użyć tu podobnego rozwiązania.