**1. Delegates: test het gegeven delegate voorbeeld en maak een eigen variant.**

Eigen variant gemaakt

**2. Test het gegeven Client / Server voorbeeld. Test de volgende situaties:**

* Verschillende coderingen: tekst, byte buffer, …

*Gedaan.*

* Meerdere clients

*Gedaan.*

* Hoe wordt gedetecteerd dat verbindingen worden verbroken?

*De server en de client writen “”bye” naar elkaar.*

* Wat gebeurt er als de laatste regel geen regelovergang bevat (bij regel gebaseerde protocol)?
* Wanneer kun je de methode StreamReader.ReadToEnd() gebruiken?

*Wanneer je niet gebruikt maakt van writeLine en je de gehele stream wil binnen halen.*

* Wat gebeurt er bij buffer overflow (meer dan 256 bytes)?

*Dan wordt niet de gehele message binnengehaald.*

**3. Maak de volgende aanpassingen:**

* Pas het programma aan zodat de server laat zien van welke Client de verbinding komt.

*Gedaan.*

* Test een andere codering voor send / receive. Bijvoorbeeld: Unicode / utf / ASCIIEncoding

*Gebruikt nu UniCode.*