

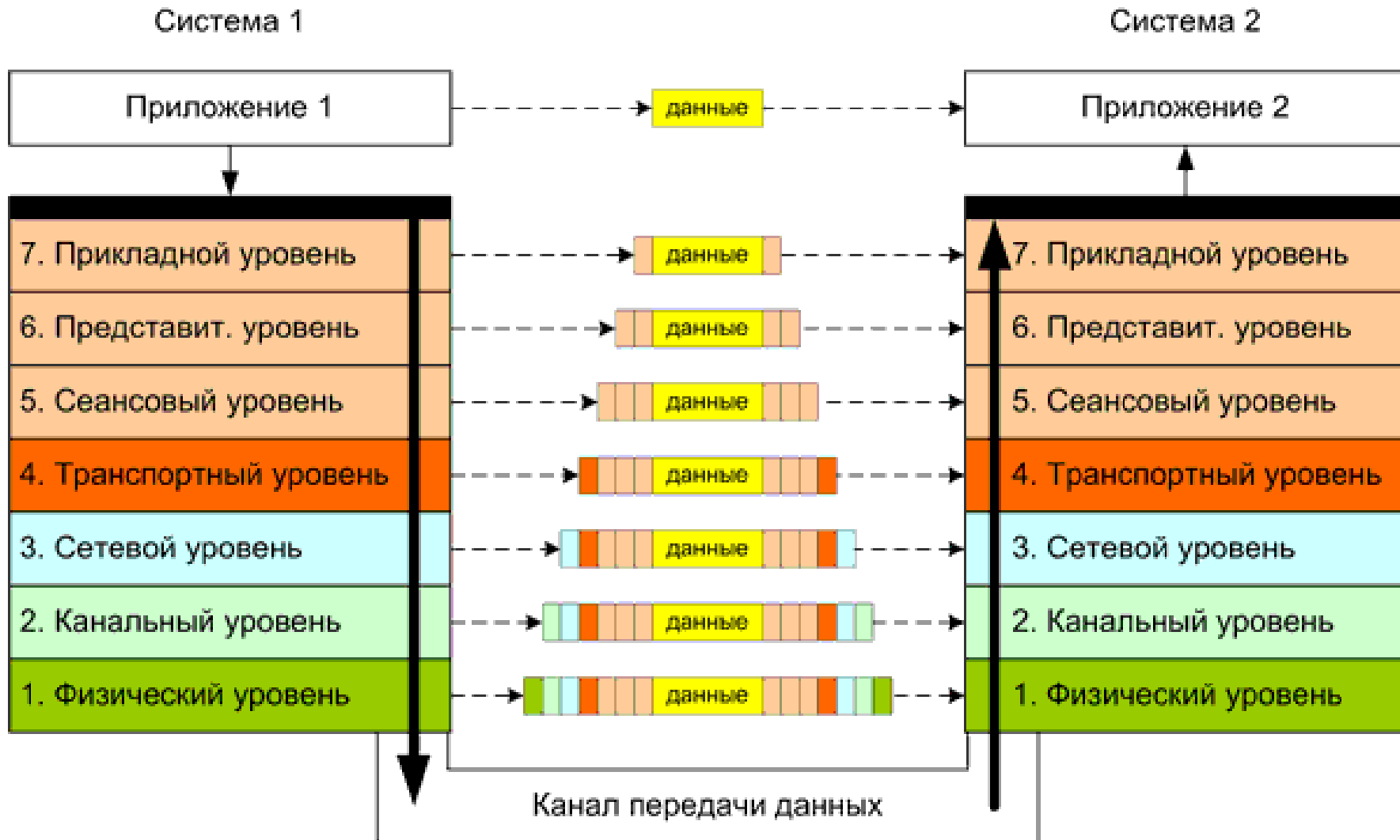


Java Levelup #2

Проверяем ДЗ :)

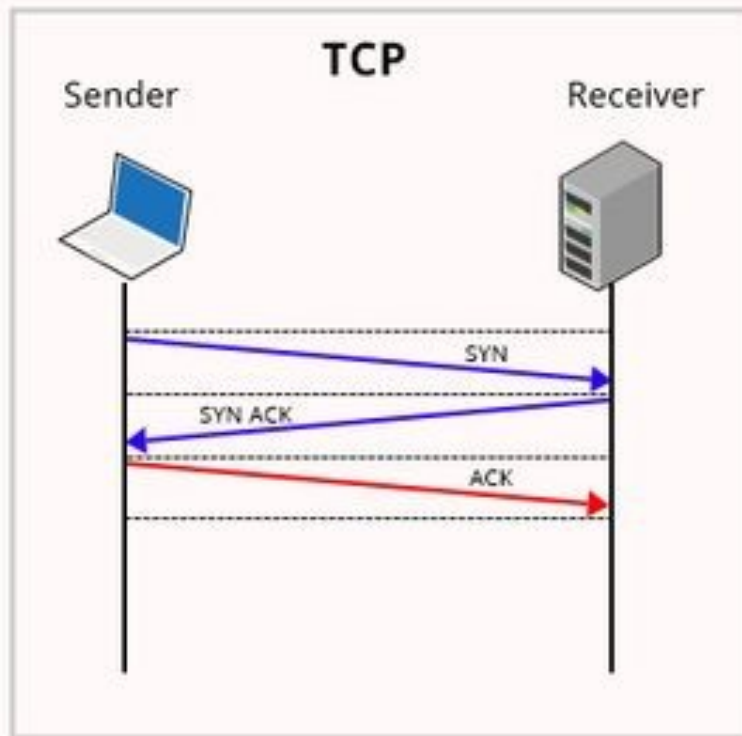


That how mafia(network) works

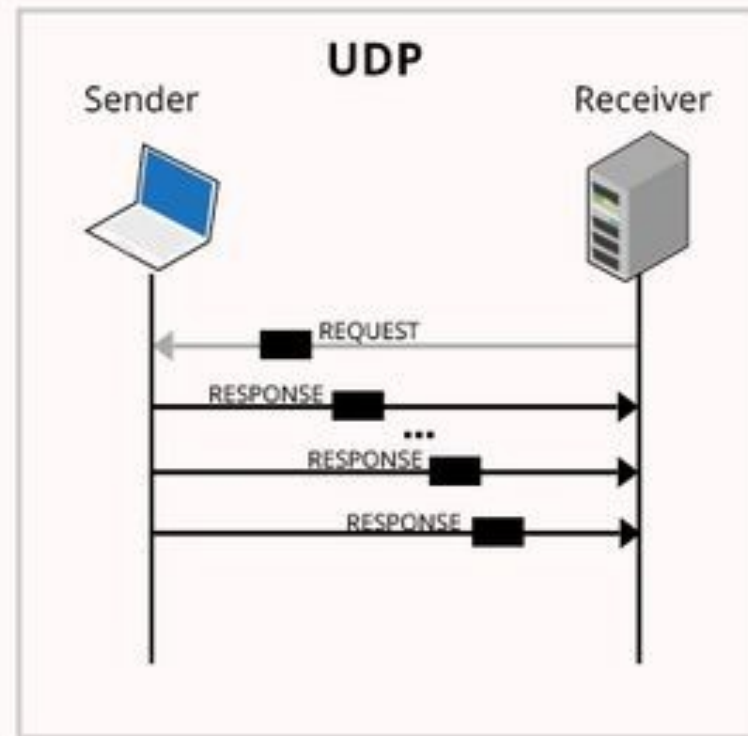


TCP, UDP

TCP Vs UDP Communication

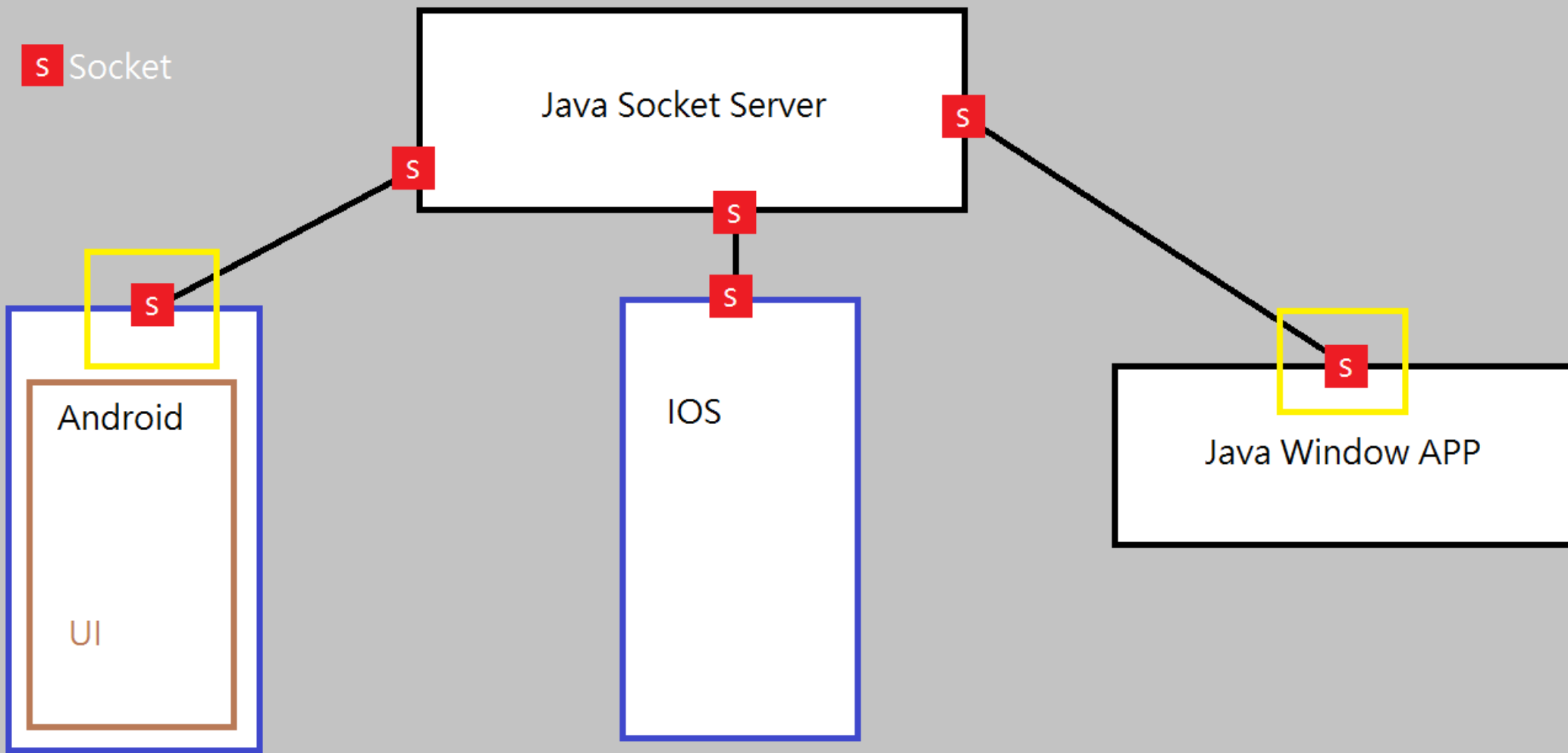


`java.net.Socket`
`java.net.ServerSocket`



`java.net.DatagramSocket`

Сокеты



СокетЫ

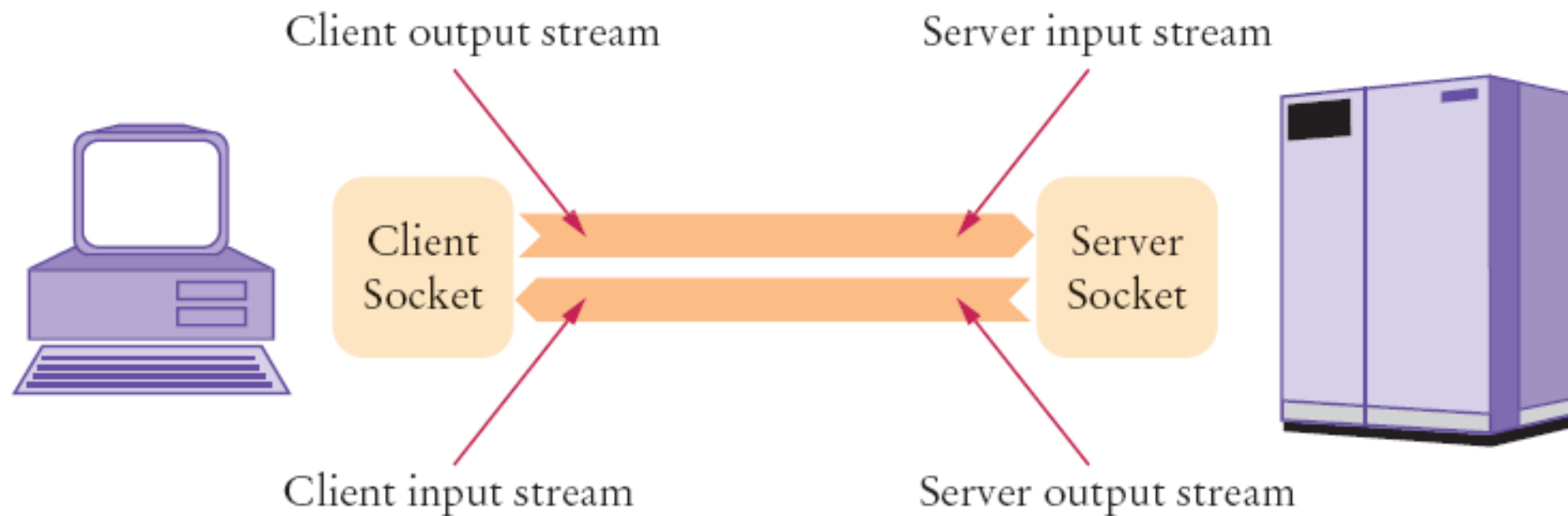
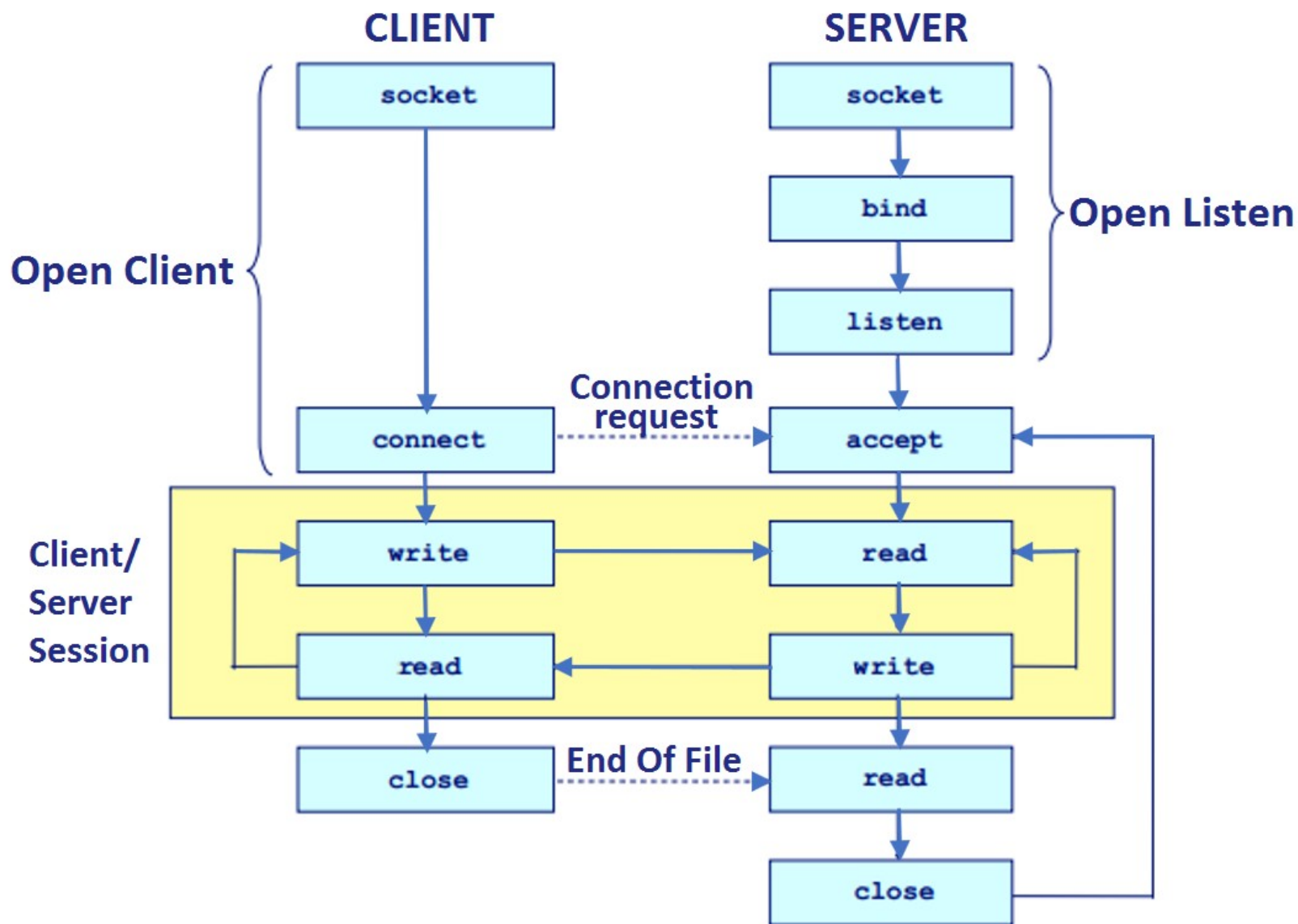


Figure 5 Client and Server Sockets

Сокеты



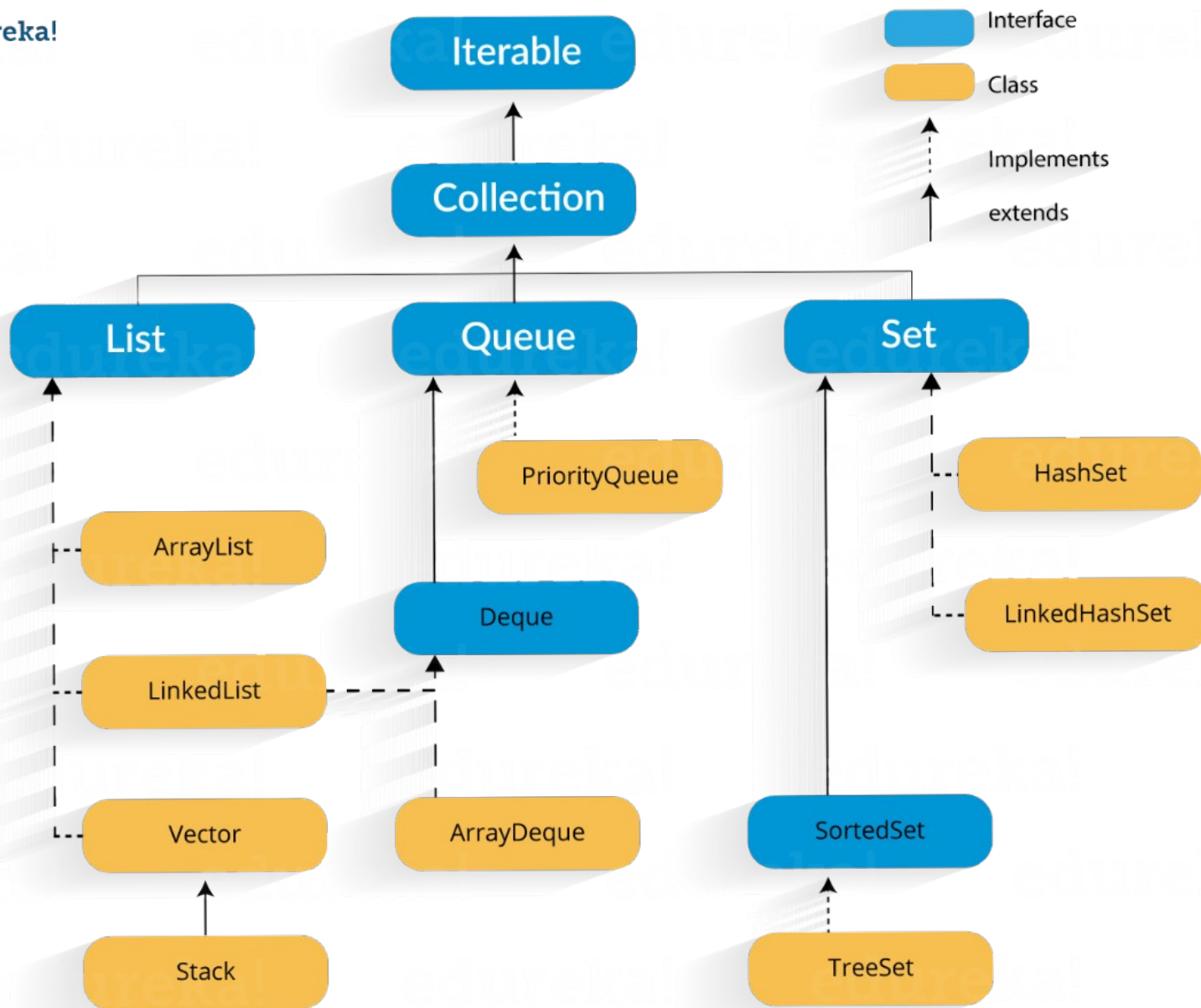
SOCKET API

Вебсокет



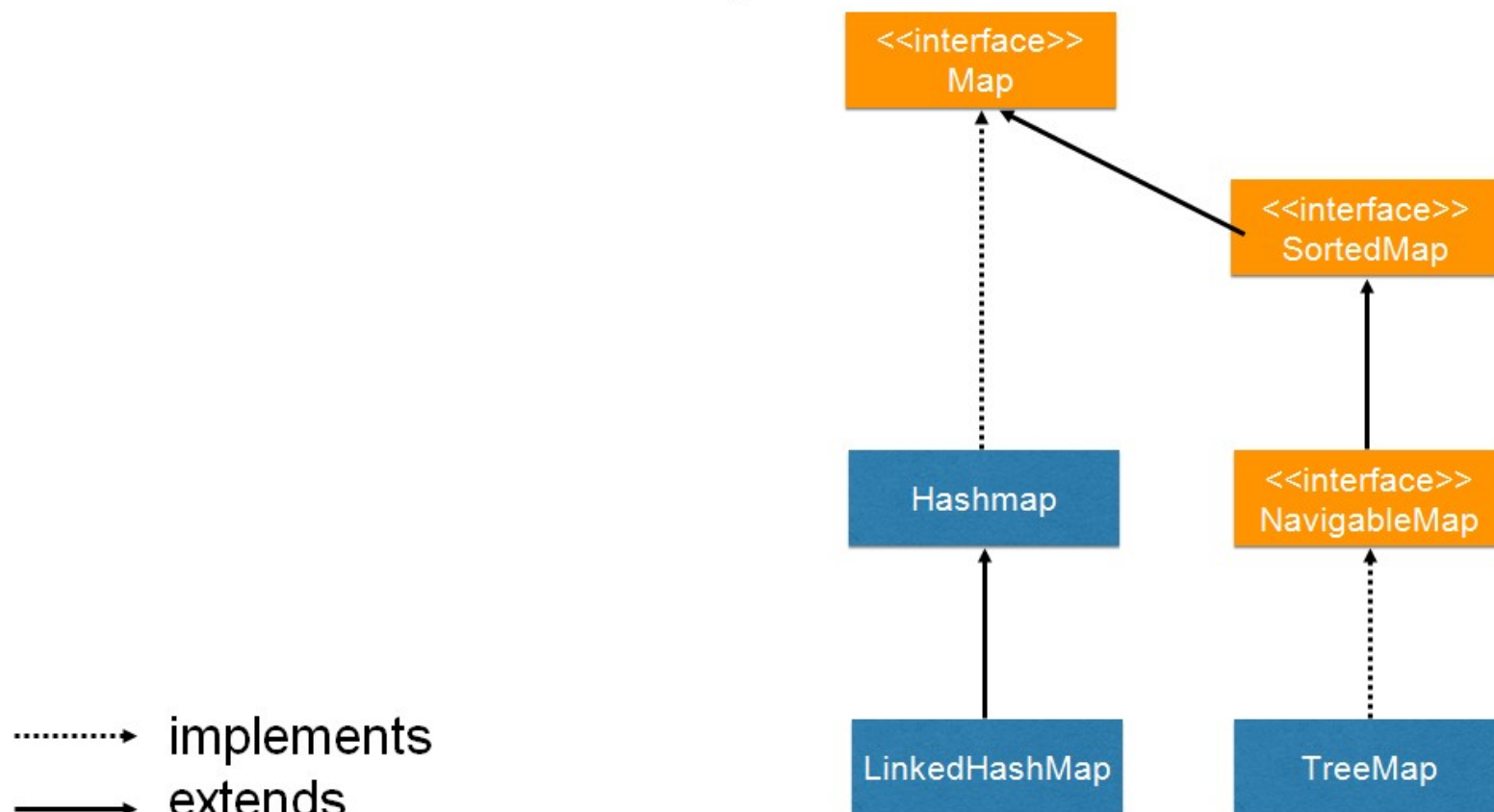
Кратко о коллекциях

edureka!

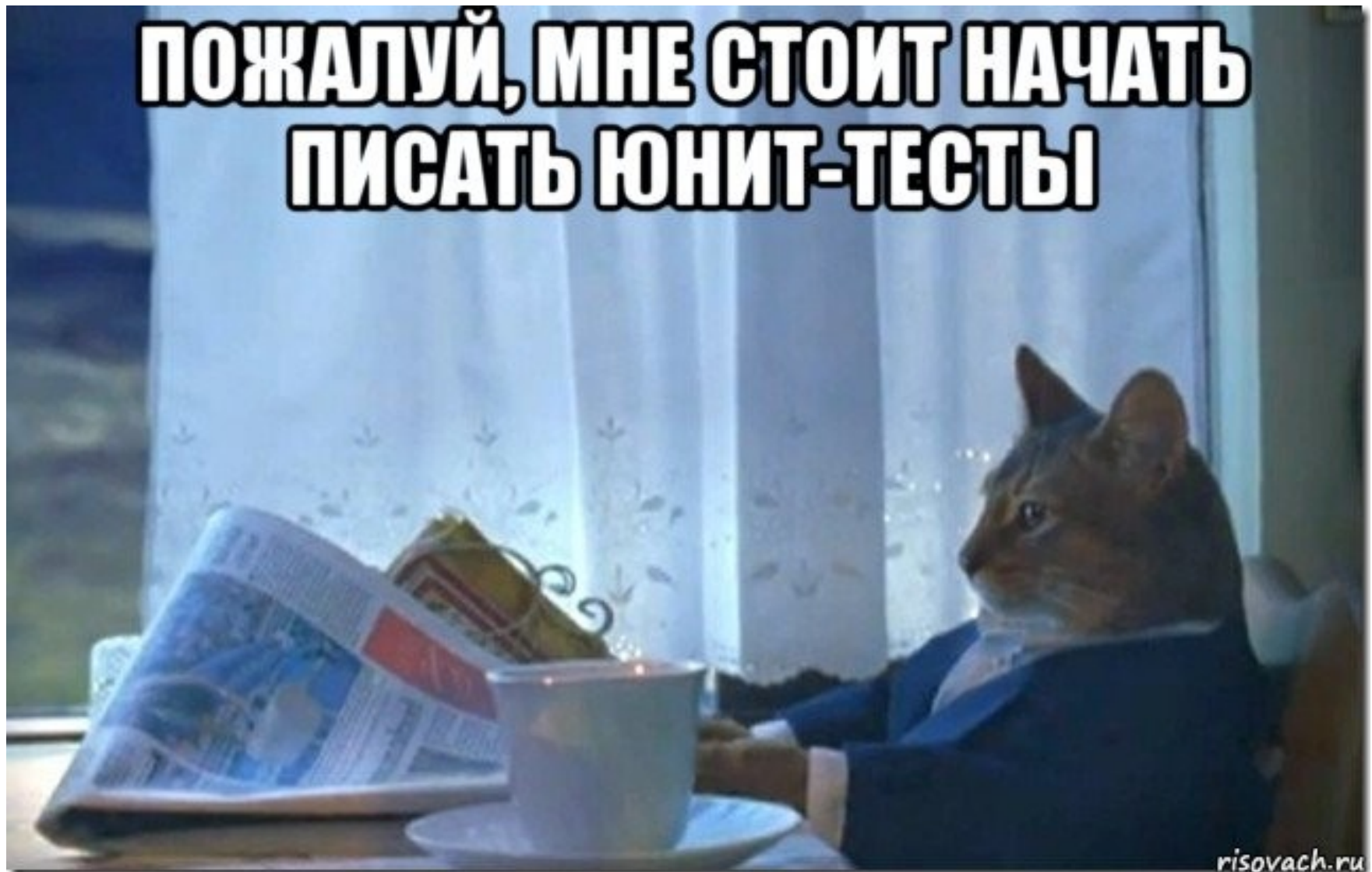


Мапы

Map Interface



Unit-тесты



JUnit

Основные аннотации

- @Before
- @Test
- @After
- @BeforeClass
- @AfterClass



Домашнее задание

- Переделать программу из первого задания в клиент-серверный чат. В нем могут общаться два случайных человека. После регистрации пользователь помещается в очередь и ждет следующего подключившегося пользователя, после чего между ними создается чат, где могут общаться только они. Приложение должно быть построенная на Socket API.

Консольный клиент содержит следующие команды:

- Просто текст
- /reg USERNAME — регистрация
- /exit — выход из приложения
- /skip [ОПЦИОНАЛЬНО] - Перейти к другому собеседнику
- /sendFile FILENAME [ОПЦИОНАЛЬНО] - Отправить файл собеседнику



Домашнее задание

- Требования
 - maven/gradle
 - Unit-тесты
 - git