

# THỰC HÀNH - ÔN TẬP LẬP TRÌNH MẠNG

1. Triển khai ứng dụng Server/Client truyền thông sử dụng socket bất đồng bộ cho client & server, nếu client gửi thông điệp dài quá 30 kí tự, server sẽ không gửi lại & gửi thông báo nhắc client.
2. Triển khai ứng dụng Server/Client truyền thông bất đồng bộ có ứng dụng Thread & các lớp hỗ trợ, server có sử dụng Thread cho truyền thông gửi/nhận, phía server nhận và truyền 2 thông điệp trở lại cho client, trước mỗi thông điệp có đánh số thứ tự ví dụ "1.Thông điệp 1"...
3. Triển khai UDPSRVMSG & UDPCLIENTMSG
4. Các ứng dụng ICMP