



Bacharelado em Ciência da Computação

Atividade Prática

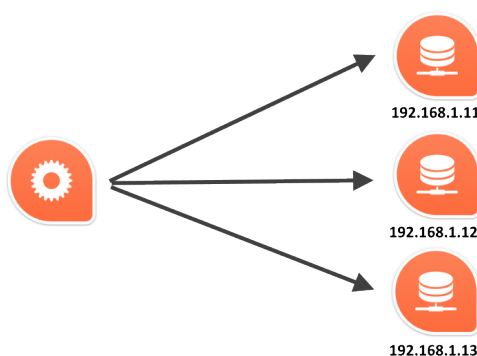
Programação Orientada a Objetos 1

Professor: *Rodrigo Curvêllo* - rodrigo.curvello@ifc.edu.br

24 de agosto de 2023

Aluno:

1 Gerenciamento de Servidores



Uma empresa precisa gerenciar inúmeros servidores e verificar se eles estão respondendo ou não, ou seja, se estão ativos. Você deve desenvolver uma solução utilizando os conceitos aprendidos até o momento sobre POO que permita incluir vários servidores para serem gerenciados. A verificação de atividade será feita de forma simples, verificando se o servidor é acessível

do computador que estiver rodando a sua aplicação. O tempo de intervalo da verificação dos servidores deve ser customizado, o seja a cada 1 segundo seu programa deve verificar todos os servidores, ou a cada 5 segundos deve verificar todos os servidores. Você deve gerar um log (console) caso não seja possível alcançar o servidor. O log deve ter o seguinte formato:

Ocorrência: X (x é um contador) - (dd/mm/yyyy hh:mm:ss) - Nome do Servidor - e-mail do responsável - IP do servidor - Última verificação de Atividade (hh:mm:ss) - Primeira Verificação de Inatividade (hh:mm:ss) - Tempo Em Atividade (hh:mm:ss) - Tempo Em Inatividade (hh:mm:ss)

Ao iniciar a aplicação deve ser solicitado o tempo de intervalo para as verificações e o programa deve ficar em loop infinito fazendo as verificações e gerando o log, caso encontre um servidor inativo.

```
import java.net.InetAddress;

public class PingJ {
    public static void main(String[] args) {
        try {
            if (InetAddress.getByName("127.0.0.1").isReachable(5000))
                System.out.println("OK");
            else
                System.out.println("Erro");
        } catch (Exception e) {
            e.printStackTrace();
            System.out.println("Erro no Try");
        }
    }
}
```

¹ Documento elaborado com \LaTeX

¹<https://www.latex-project.org>