

NOTA INICIAL:

A execução do script 'keygen.sh' deve ser feita a partir da pasta 'projecto'.

A execução das classes RunServer, FanZoneAppWS e FanZoneAppRMI deve ser feita a partir da pasta 'src'.

Nos exemplos que se seguem, considerar que o servidor corre na máquina 10.171.240.125 e o cliente na máquina 10.171.240.130.

CONFIGURAÇÕES:

Para gerar as chaves e certificados utilizados no sistema, deve-se executar o script 'keygen.sh'. Os certificados ficam então localizados na pasta 'src/certificados' e as chaves na pasta 'src/keys' (cada par de chaves pública e privada fica dentro duma pasta com o nome da entidade).

Antes de testar o sistema, devem-se fazer duas alterações:

- Uma delas é alterar o nome do certificado que se pretende que seja usado pelo servidor local (FanZoneAppRMI) para 'user.cert'.
- A outra é alterar o nome da pasta que contem as chaves do utilizador (da correspondente máquina) para 'user'.

COMO CORRER O SERVIDOR?

Executar o programa 'RunServer.class' dando como argumento o ip do servidor.

EXEMPLO:

```
*****
*
* java -cp . -Djava.rmi.server.hostname=10.171.240.125
* fanserverinfo.RunServer 10.171.240.125
*
*****
```

COMO LANÇAR UM CLIENTE?

Se pretender lançar um cliente que utiliza webservices como forma de comunicação com o servidor, deve executar o programa 'FanZoneAppWS.class', dando como argumento o ip do servidor. Neste caso, a aplicação fica disponível em localhost:8070.

EXEMPLO:

```
*****
*
* java -cp . -Djava.rmi.server.hostname=10.171.240.130
* fanzone.FanZoneAppWS 10.171.240.125
*
*****
```

Se pretender lançar um cliente que utiliza RMI como forma de comunicação com o servidor, deve executar o programa 'FanZoneAppRMI.class', dando como argumento o ip do servidor.

EXEMPLO:

```
*****
*
* java -cp . -Djava.rmi.server.hostname=10.171.240.130
* fanzone.FanZoneAppRMI 10.171.240.125
*
*****
```