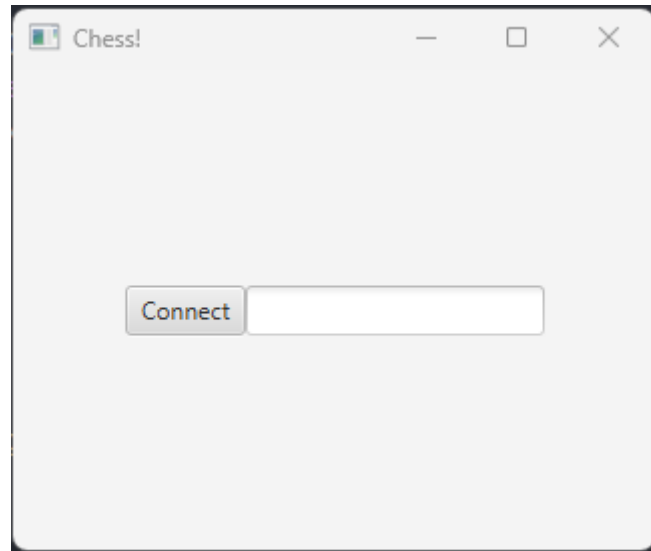


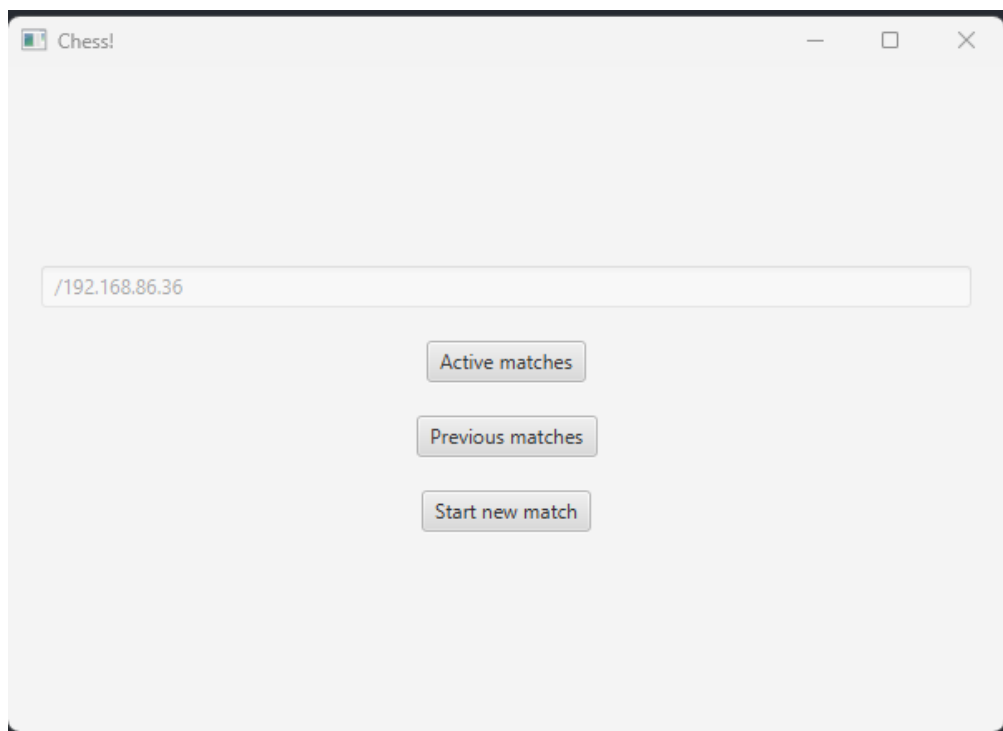
Jag har byggt en nätverksbaserade applikation som kan användas för att spela korrespondens schack genom att ha en server med databas som håller koll på och verifierar drag samt även en klient att göra dem dragen ifrån. Om du öppnar klienten får du följande dialog ruta



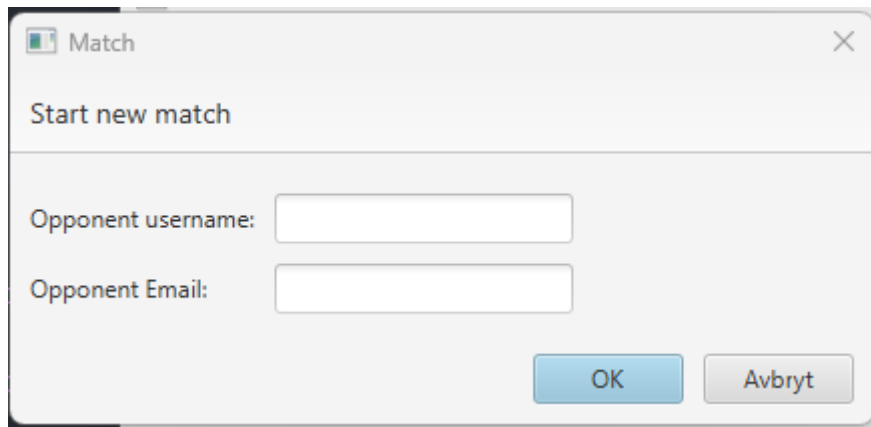
Sedan måste du se till att även servern är igång.

```
Created server on: 192.168.86.36 and port: 2000
```

Klient-Server relationen fungerar på samma sätt som i uppgift 2 med en multitrådad server som kan hantera flera klienter samtidigt. Efter att klienten har loggat in på server bemöts den av denna skärm



Om du klickar på "start new match" så får du upp en dialog ruta där du får skriva in motståndarens uppgifter



Match

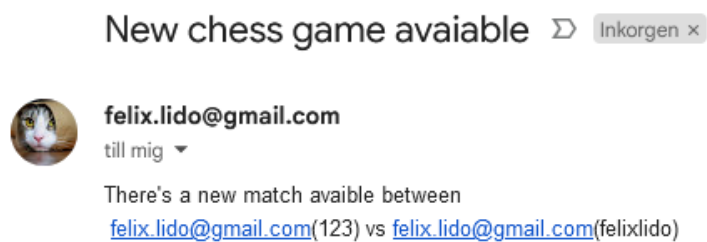
Start new match

Opponent username:

Opponent Email:

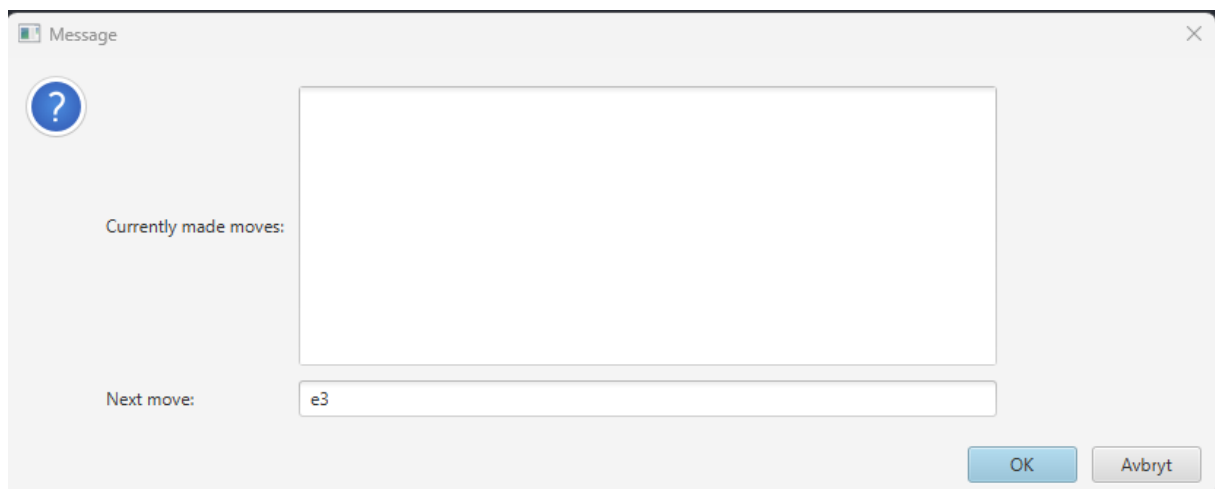
OK Avbryt

Efter det att klienten har skrivit in uppgifterna skickas ett mejl ifrån servern (för tillfället min egna mejladress) till båda klienterna.



Om man nu istället väljer "previous matches" så får användaren en dialog ruta där man uppger vilken användares historik man vill se och sedan returnerar server svaret från en databas.

Till sist går även att välja "Active matches" där användare från en lista med aktiva matcher där man väljer vilken match man vill göra ett drag på



Alla data mellan server och klient skickas med hjälp av XML