Jag har byggt en nätverksbaserade appilikation 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

En bild som visar skärmbild, text, Rektangel, dator

Automatiskt genererad beskrivning

Sedan måste du se till att även servern är igång.



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

En bild som visar skärmbild, text, dator, programvara

Automatiskt genererad beskrivning

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

En bild som visar text, skärmbild, skärm, programvara

Automatiskt genererad beskrivning

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

En bild som visar text, skärmbild, Teckensnitt

Automatiskt genererad beskrivning

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

En bild som visar text, elektronik, skärmbild, skärm

Automatiskt genererad beskrivning

En bild som visar skärmbild, programvara, text

Automatiskt genererad beskrivning

Alla data mellan server och klient skickas med hjälp av XML