

## AUFGABE 4

Ab jetzt sollen Sie die serverseitige Spielelogik zu dem Quiz verwenden. Laden Sie sich daher die Javaklassen zu dem Quiz aus dem eLearning-Kurs „Web-Programmierung Praktikum“ herunter

Implementieren Sie eine **Loginfunktion** zu dem Quiz. In dieser Aufgabe werden noch keine asynchrone Techniken verwendet. Der Login soll daher nicht mit Websockets, sondern über ein html-**Formular** erfolgen.

Gehen Sie bei der Implementierung in folgenden Schritten vor:

1. Serverseitige Formularbearbeitung mit Servlets  
Realisieren Sie den Login über ein HTML-Formular. Ein serverseitiges Servlet nimmt die Logindaten entgegen und zeigt den Loginnamen im User-Bereich an. Es wird noch kein JSP verwendet. Die Spielelogik wird noch nicht eingebunden.
2. Realisieren Sie das Formular jetzt mit JSP. Binden Sie die Spiellogik ein und zeigen Sie im User-Bereich die Spieler aus der Spielelogik an. Zeigen Sie im Katalog-Bereich alle xml-Fragekataloge an. Verwenden Sie dazu die aus Aufgabe 2 modifizierte Klasse FilesystemLoader.