**Peter Tokovics**

**Klient-Serve systém pre online chat komunikáciu**

Hlavným cieľom je naprogramovanie (v jazyku JAVA):

Za 1. **Servera** ktorého činnosť bude prijímanie a nadviazanie spojenia s **Klientom** a nasledovné spracovávanie požiadaviek zaslané zo strany **Klienta**.

Za 2. Chatovú aplikáciu prostredníctvom ktorej bude **Klient** môcť jednoducho komunikovať zo **Serverom.**

Ďalšie ciele:

Priblížiť čitateľovi problematiku **Klient-Server modelu** a jeho funkcionalitu. Využitie takzvaného **Multithreading**-u ktorého využitie je potrebné pri programovaní mojej bakalárskej práce.

Vytvorenie Databázy ktorá odohráva dôležitú úlohu pri **Registrácií** a **Prihlasovaní** užívateľov do Aplikácie pri ktorej sa ako komunikačný prvok používa jazyk **SQL**. Všetky dáta ktoré sú zasielané medzi **Serverom** a **Klientom** sú vo forme **JSON**, vo svojej práci by som chcel spomenúť výber tejto formy a jej výhody. Použiť jednoduché **Hashovanie** hesiel na zabezpečenie bezpečnosti.

Spomenúť niektoré knižnice ktoré budem používať a vysvetliť ich použitie, tie podstatnejšie podrobnejšie, ako **JavaFX** a **Logger log4J**. **JavaFX** je knižnica na ktorá použijem pri vytváraní **GUI** prostredia s ktorým bude Klient v kontakte. **Log4J** je logger ktorý použijem pri testovaní, debugovaní a vytváraní .log súborov.

Poukázať na niektoré **časti kódu** ktoré považujem za dôležite alebo zaujímavé a vysvetliť ich hlavnú činnosť.

Testovanie dokončenej aplikácie pomocou S**criptu** ktorý vytvorí niekoľko užívateľov a začne posielať správy a testovanie mnou a mojimi pomocníkmi (spolužiaci a kamaráti).