ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА №13

Вариант А

Создать на основе сокетов клиент/серверное визуальное приложение:

1. Клиент посылает через сервер сообщение другому клиенту.
2. Клиент посылает через сервер сообщение другому клиенту, выбранному из списка.
3. Чат. Клиент посылает через сервер сообщение, которое получают все клиенты. Список клиентов хранится на сервере в файле.
4. Клиент при обращении к серверу получает случайно выбранный сонет Шекспира из файла.
5. Сервер рассылает сообщения выбранным из списка клиентам. Список хра­нится в файле.
6. Сервер рассылает сообщения в определенное время определенным клиентам.
7. Сервер рассылает сообщения только тем клиентам, которые в настоящий момент находятся в on-line.
8. Чат. Сервер рассылает всем клиентам информацию о клиентах, вошедших в чат и покинувших его.
9. Клиент выбирает изображение из списка и пересылает его другому клиенту через сервер.
10. Игра по сети в «Морской бой».
11. Игра по сети в «21».
12. Игра по сети «Го». Крестики-нолики на безразмерном (большом) поле. Для победы необходимо выстроить пять в один ряд.
13. Написать программу, сканирующую сеть в указанном диапазоне IP адресов на наличие активных компьютеров.
14. Прокси. Программа должна принимать сообщения от любого клиента, ра­ботающего на протоколе TCP, и отсылать их на соответствующий сервер. При передаче изменять сообщение.
15. Телнет. Создать программу, которая соединяется с указанным сервером по указанному порту и производит обмен текстовой информацией.

Вариант B

Для заданий варианта В гл. 4 на базе сокетных соединений разработать се­тевой вариант системы. Для каждого пользователя должно быть создано кли­ентское приложение, соединяющееся с сервером.