Progetti Socket JAVA Client Server:

1) Stringa Invertita:

Si realizzi un'applicazione client/server, dove il client invia una stringa al server, ed il server gli ritorna una stringa invertita (senza utilizzare il metodo reverse). Se il client invia la stringa "close", chiude la connessione sia sul server che sul client.

2) Contatore di vocali

Si realizzi un'applicazione client/server, dove il client invia una stringa al server, ed il server gli ritorna il numero di vocali, il numero di consonanti, ed il numero di spazi contenuti nella stringa.

Se il client invia la stringa "exit", chiude la connessione sia sul server che sul client.

3) Voto massimo

Si realizzi un'applicazione client/server, dove il client inizia la comunicazione con il server con la stringa "inizio".

A seguire il client invia al server uno dietro l'altro, i valori riferiti ai voti fino a quando non inserisce la stringa "fine"; a tal punto il server gli ritorna il voto massimo ricevuto e l'applicazione termina.

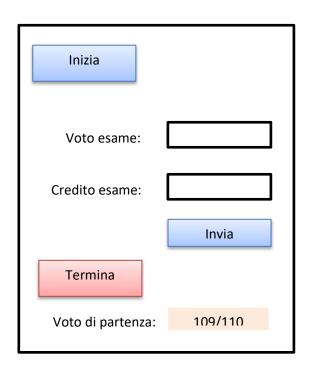
Se il client invia la stringa "exit", chiude la connessione sia sul server che sul client.

4) Voto di laurea

Si realizzi un'applicazione client/server, dove il client, attraverso una jForm, inizia la comunicazione con il server cliccando sul bottone "Inizia".

Cliccando sul bottone "Inizia", compaiono due textbox, una per inserire il voto dell'esame (da 18 a 30) ed una per inserire i crediti. Cliccando sul bottone invia, questi valori vengono inviati al server. Il client può inviare tanti voti fino a che non clicca sul bottone "Termina"; a tal punto il server gli ritorna la partenza del voto di laurea (se la media dei voti è 30, il massimo è 110) che sul client verrà visualizzata in una jLabel.

Es. di Form:



| Esempio di calcolo: |
|--|
| voto 30 crediti 5 |
| voto 28 crediti 6 |
| voto 25 crediti 8 |
| ((30*5 + 28*6 + 25*8) / 19) * 110 / 30 |
| Dove 19 è la somma dei crediti |