

Dokumentacja

Aplikacja serwerowa i kliencka

Sebastian Pawełoszek
215844

Projekt składa się z dwóch aplikacji. Pierwszej przeznaczonej dla klienta i drugiej serwerowej. Równocześnie może działać dowolna ilość aplikacji klienckich i jeden serwer. Oba programy posiadają interfejs graficzny.

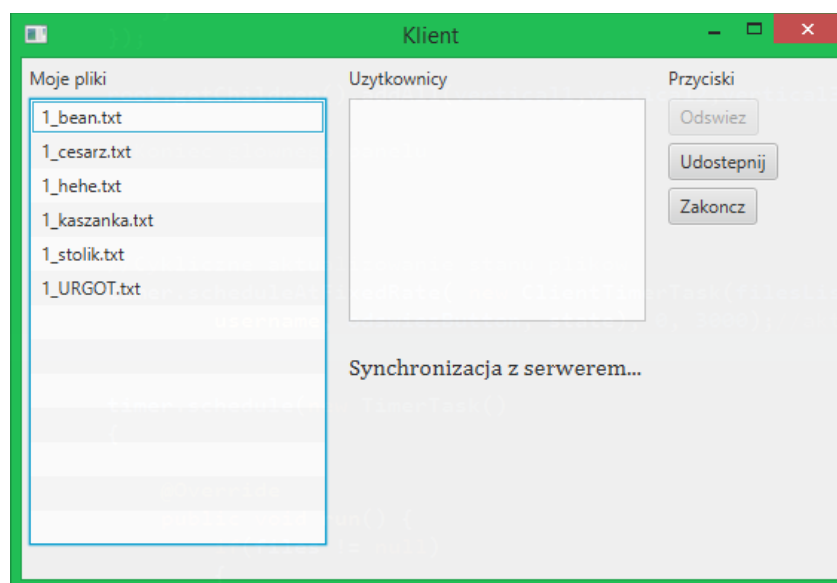
Aplikacja Klienta

Uruchamiana jest z dwoma parametrami. Pierwszy to nazwa użytkownika na podstawie której jesteśmy identyfikowani przez serwer. Nie stosujemy haseł w celu sprawdzenia czy mamy do czynienia z właścicielem konta. Jeżeli inna osoba wpisze naszą nazwę, to uzyska dostęp do naszych plików. Drugi to ścieżka do folderu. Może być względna lub bezwzględna.

```
Microsoft Windows [Version 6.3.9600]
(c) 2013 Microsoft Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone.
C:\Users\Sebastian>java InterfaceMain Tomek myFiles\data
```

Ilustracja 1: Przykładowe uruchomienie.

Jeżeli podamy nieprawidłową ścieżkę do folderu, aplikacja po uruchomieniu poinformuje nas o tym. Należy wtedy zamknąć aplikację, i uruchomić ją ponownie z prawidłowym parametrem. Jeżeli wszystko zrobiliśmy tak jak należy, zobaczymy okno aplikacji z listą plików po lewej stronie.



Ilustracja 2: Prawidłowo uruchomiona aplikacja.

Zaraz po uruchomieniu, program próbuje połączyć się z serwerem, żeby pobrać brakujące pliki, wysłać te których nie ma na serwerze i zaaktualizować listę użytkowników serwera. Jeżeli nie uda się połączyć z serwerem wyświetlony zostanie odpowiedni komunikat.

Okno składa się z czterech segmentów:

-**Moje pliki**, widzimy tam wszystkie pliki znajdujące się w naszym folderze, jeżeli skopiujemy do folderu nowy plik, pojawi się on także w tym oknie.

-**Użytkownicy**, widzimy w nim listę wszystkich użytkowników serwera. W tej chwili okno jest puste, dlatego że klient nie połączył się jeszcze z serwerem.

-**Przyciski**, umożliwiają nam kontrolowanie aplikacji.

-**Etykieta stanu**, informuje nas czym aktualnie zajmuje się aplikacja.

Program obsługujemy za pomocą przycisków:

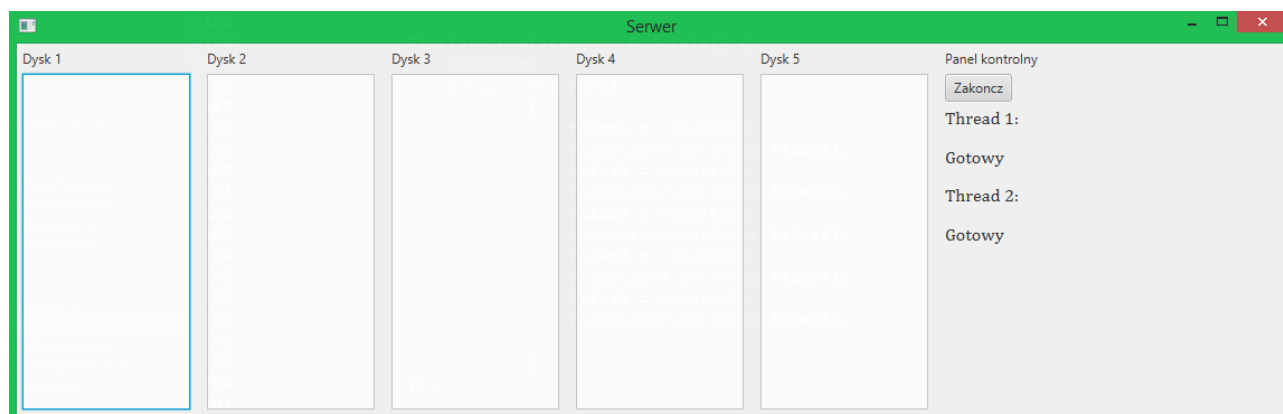
-**Odśwież**, służy do ponownej synchronizacji danych z serwerem. Naciskamy kiedy nie udało się połączyć z serwerem, np. dlatego że nie był włączony kiedy uruchomiliśmy aplikację.

-**Udostępnij**, służy do udostępniania pliku innemu użytkownikowi. Naciskamy na nazwę pliku, potem na nazwę użytkownika, na końcu na przycisk udostępnij.

-**Zakończ**, kończy działanie programu.

Aplikacja Serwera

Uruchamiana jest bez żadnych parametrów. Ważne jest aby w tym samym folderze w którym się znajduje był także folder o nazwie „*files*”, a w nim 5 folderów o nazwach „1”, „2”, „3”, „4” i „5”. Foldery te symulują dyski naszego serwera.



Ilustracja 3: Prawidłowo uruchomiony serwer.

Interfejs graficzny składa się z:

- Zawartości dysków**, czyli plików należących do użytkowników.
- Panelu kontrolnego**, na którym jest tylko przycisk służący do wyłączenia serwera.
- Etykiet stanu**, informują nas o tym czym zajmują się dwa wątki obsługujące klientów.

Ze względu na to że program ciągle jest w fazie testów, serwer i klient muszą działać na tym samym komputerze. Jeżeli chcemy komunikować się z serwerem na oddzielnym komputerze musimy zmienić w kodzie adres pętli zwrotnej (127.0.0.1), na adres IP serwera.