

Komunikacja sieciowa klient-serwer przy użyciu gniazd [JAVA] – Zadania

Strona Serwera:

- W klasie Server:

ToDo.1.1

Przypisz argumenty funkcji do odpowiednich zmiennych.

Przypisz odpowiednią wartość do zmiennej `inetAddress`.

Utwórz i przypisz do odpowiedniej zmiennej `ServerSocket` (ustaw pojemność listy zgłoszeń do zaakceptowania na 50).

ToDo.1.2

Uzupełnij funkcję `.broadcast(String what)` tak by wysyłała podany w argumencie `String` do wszystkich aktywnych klientów.

- W klasie `AcceptingConnections`:

ToDo.2.1

Rozpocznij nasłuchiwanie i akceptowanie połączeń.

Utwórz strumień wejścia i wyjścia.

Utwórz obiekt klasy `ClientHandler` i przekaz go do innego wątku.

- W klasie `ClientHandler`:

ToDo.3.1

W funkcji `.disconnectUser()` brakuje jednej ważnej linijki.

Uzupełnij ją.

Strona Klienta:

- W klasie `Client`:

ToDo.4.1

Przypisz odpowiednie wartości do zmiennych typu `InetAddress`.

Utwórz niedowiązane gniazdo z możliwością dowiązania do adresu nawet gdy poprzednie połączenie jest on w stanie `timeout`.

Dowiąż gniazdo do lokalnego adresu i połącz je z serwerem.

Utwórz i wpisz do odpowiednich zmiennych strumień wejściowy i wyjściowy.

ToDo.4.2

Odbierz treść ze strumienia i podziel ją na tokeny wg delimiter'a "&".

Utwórz zmienną `tag1` wpisz do niej pierwszy token.

ToDo.4.3

Uzupełnij funkcję `.askForName()`.

Sprawdź czy podane imię spełnia określone reguły (znajdź w kodzie i użyj odpowiedniej funkcji).

Jeśli tak to wyślij odpowiednią treść do serwera (zasugeruj się kodem serwera w tym jak ją sformułować), jeśli nie to wyświetl dlaczego.

Wskazówki:

1. Liczba wykomentowanych linijek jest sugestią ile linijek kodu powinno być.
2. Gettery i Settery są po to by ich używać (SZCZEGÓLNICIE w 4.1 !)

