

Adrian Szymowiat  
Mateusz Kusy

## **Instrukcja obsługi aplikacji klienckiej oraz serwerowej**

### **1. *Uruchomienie aplikacji***

Aby uruchomić klienta i serwer należy kliknąć dwukrotnie odpowiednio na ikonę Client.jar lub Serwer.jar. Wszelkie pliki potrzebne do uruchomienia aplikacji zostały dołączone do folderu z aplikacjami. Użytkownik musi mieć zainstalowane na swoim komputerze środowisko uruchomieniowe Javy (JRE).

### **2. *Informacje ogólne***

Używany protokół komunikacyjny jest protokołem tekstowym (wiadomości tekstowe). Do folderu z plikami poszczególnych aplikacji zostały dołączone odpowiednio pliki: ządania\_klienta.xlsx oraz odpowiedzi\_serwera.xlsx, zawierające kody oraz typy wiadomości wymienianych pomiędzy aplikacjami wraz z ich krótkich opisem.

### **3. *Aplikacja serwerowa***

Po uruchomieniu aplikacji serwer jest gotowy do odbierania żądań od klientów. Serwer posiada listę użytkowników zawartych w pliku users.xml, który może podlegać edycji. Każdy użytkownik serwera posiada oddzielny folder archiwizacyjny, dostępny wyłącznie dla danego użytkownika. Serwer zapisuje wszystkie odebrane lub wysłane informacje do pliku server\_logs.txt z uwzględnieniem daty i godziny. Dodatkowo aplikacja serwerowa posiada okienko konsolowe, gdzie można obserwować aktualnie wykonywane czynności bez konieczności zaglądania w plik z logami. Serwer posiada konfigurowalny numer portu (plik server\_parameters.xml).

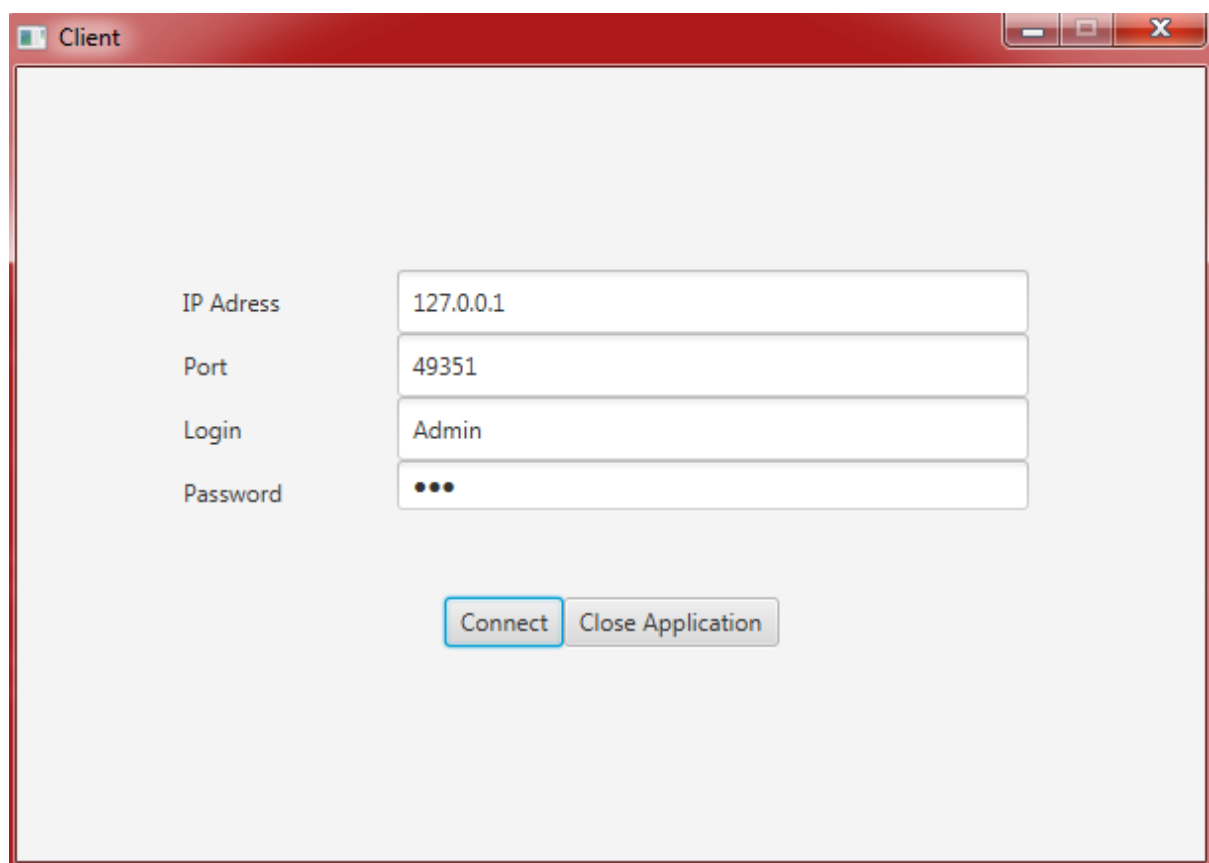
Zrzut ekranu przedstawiający konsolę serwera oraz jej przykładową zawartość

### 3. Aplikacja kliencka

Po uruchomieniu aplikacji przed użytkownikiem pojawi się okno logowania takie jak na przykładowym zrzucie ekranu zawartym poniżej. Aby połączyć się z serwerem należy podać jego adres IP i numer portu. W przypadku wpisania nieprawidłowych parametrów zostanie wyświetlony odpowiedni komunikat.

Aby móc korzystać z usług serwera należy podać login i hasło (w przypadku braku tych danych należy skontaktować się z administratorem serwera). W tym samym czasie może być zalogowany tylko jeden użytkownik o podanym loginie. W sytuacji wpisania nieprawidłowych danych lub gdy dany użytkownik jest już zalogowany pojawi się odpowiedni komunikat.

*Zrzut ekranu przedstawiający okno logowania klienta*



The screenshot shows a window titled "Client" with a red title bar. Inside the window, there are four input fields for login information, each with a label to its left:

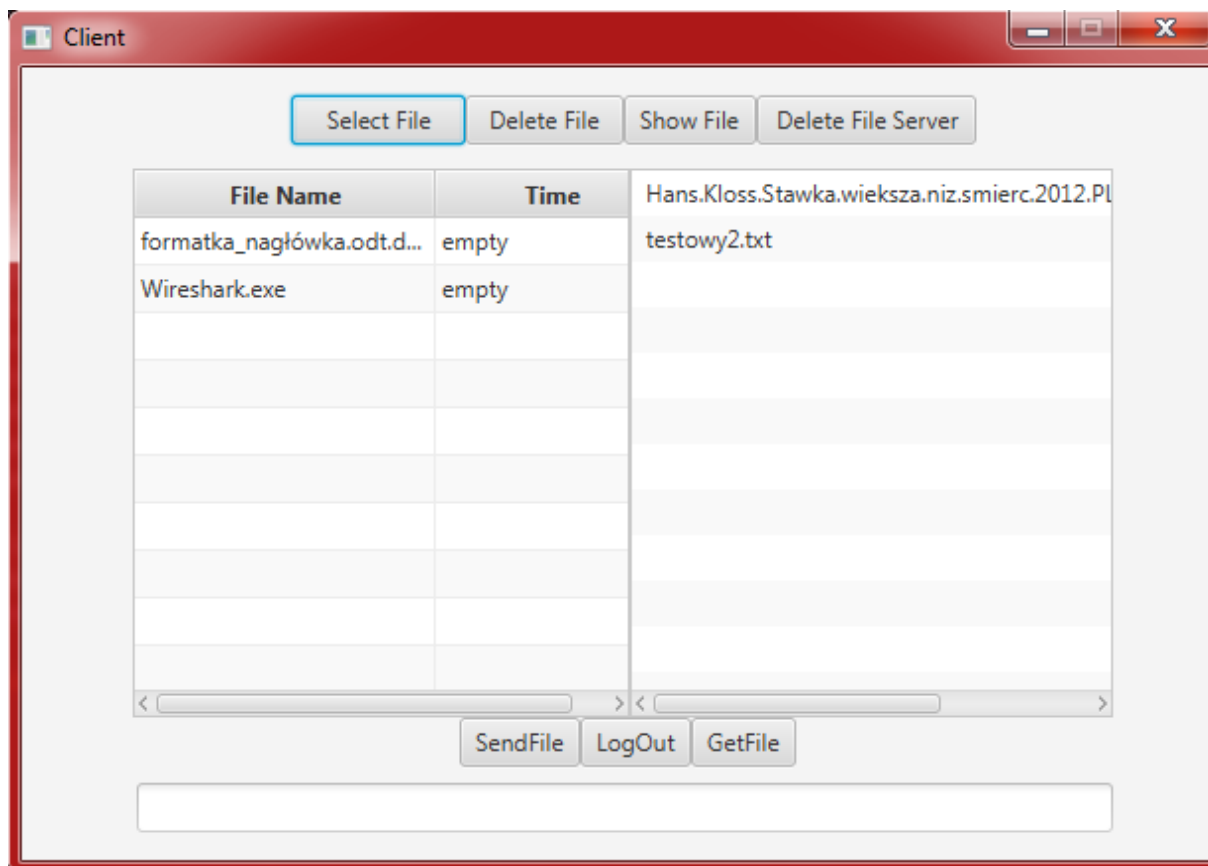
- IP Adress**: The input field contains the text "127.0.0.1".
- Port**: The input field contains the text "49351".
- Login**: The input field contains the text "Admin".
- Password**: The input field contains three black dots, indicating a masked password.

Below the input fields, there are two buttons:

- Connect**: A button with a blue border and light blue background.
- Close Application**: A button with a grey border and light grey background.

Po poprawnym zalogowaniu pojawi nam się okno archiwizatora:

Zrzut ekranu przedstawiający okno archiwizatora klienta



Po każdym logowaniu listy wyświetlanych plików są puste. Szczegółowy opis poszczególnych funkcji aplikacji:

- Po lewej stronie znajduje się lista plików, które wybrał klient, po prawej widoczna jest lista plików dostępnych na serwerze dla danego użytkownika. Lista plików klienta oprócz nazwy posiada parametr *Time*, którego ustawienie (czas w formacie godzina:minuty) jest równoznaczne z ustawieniem automatycznej archiwizacji dla tego pliku. W przypadku wartości „empty” dla tego pola automatyczna archiwizacja nie zostanie wykonana.
- *Select File* – wciśnięcie tego przycisku powoduje pojawienie się okna eksploratora plików, w którym użytkownik może wybrać plik. Po wciśnięciu przycisku *Ok* plik zostanie dodany do listy po lewej stronie
- *Delete File (po lewej stronie)* – przycisk umożliwia usunięcie pliku z listy widokowej plików klienta
- *Send File* – przycisk umożliwiający wysłanie wszystkich plików zawartych w liście plików klienta
- *Show File* – wyświetlenie plików dostępnych na serwerze
- *Delete File Server* – usunięcie danego pliku z serwera(należy go zaznaczyć)
- *Get File* – umożliwia pobranie jednego wybranego pliku z listy plików na serwerze (należy zaznaczyć pojedynczym kliknięciem wybrany plik i wcisnąć przycisk *Get File*). Należy uprzednio zdefiniować ścieżkę, gdzie ma zostać zapisany plik ( pole tekstowe na dole ekranu)
- *LogOut* – wylogowanie klienta – powrót do okna logowania

Aplikacja umożliwia przesyłanie plików o dowolnym rozmiarze i dowolnym formacie. Każdy z użytkowników posiada jeden indywidualny folder archiwizacyjny. Obok tytułu okna (*Client*) podczas jakichkolwiek akcji ( przy pobieraniu/wysyłaniu dużych plików) pojawia się informacja, że aplikacja jest zajęta, np. *Status:Getting file..* lub *Status:Sending*.