

Indicare le classi Java che modellano i socket sia lato server che lato client e indicare i parametri dei costruttori.

Scrivere la struttura del while in cui il server verifica che il client non abbia inviato il comando di chiusura(Quit)

Indicare lo scopo del parametro true inserito nel costruttore di PrintWriter

Scrivere la struttura fissa della classe contenente il main in un server multithread

Dato il seguente comando inviato dal client al server

Casuale§34#127

dove Casuale indica che si vuole generare un numero casuale, i due valori indicano il minimo e il massimo del valore casuale da generare (estremi inclusi) scrivere il corpo del metodo con la seguente firma che genera un numero casuale compreso fra i due valori estremi inclusi

private int generaCasuale (String comando, int min, int max)

Una risposta che un server invia ad un client è strutturata così:

DatiRichiesti§NumElementi#n1#n2.....#nNumElementi-1#nNumElementi

La stringa di risposta viene costruita con un metodo con la seguente firma

private String costruisciRisposta(String comando, List<Float> parametri)

Scrivere il corpo del metodo

Scrivere la dichiarazione ed allocazione di un PrintWriter che utilizza la modalità append

Dato il seguente comando inviato dal client al server

LISTA§n1°n2°.....°n_n e sapendo che n1 etc sono numeri interi da inviare ad un metodo con la seguente firma

public void performLista(List<Integer> list)

Scrivere il codice che estrae dalla stringa ricevuta i numeri e li inserisce nella list

Scrivere l'uml di massima (no metodi e no attributi) con le relazioni che legano ServerMultiThread, SingleServer, ReceiverProtocolManager, SenderProtocolManager, Application