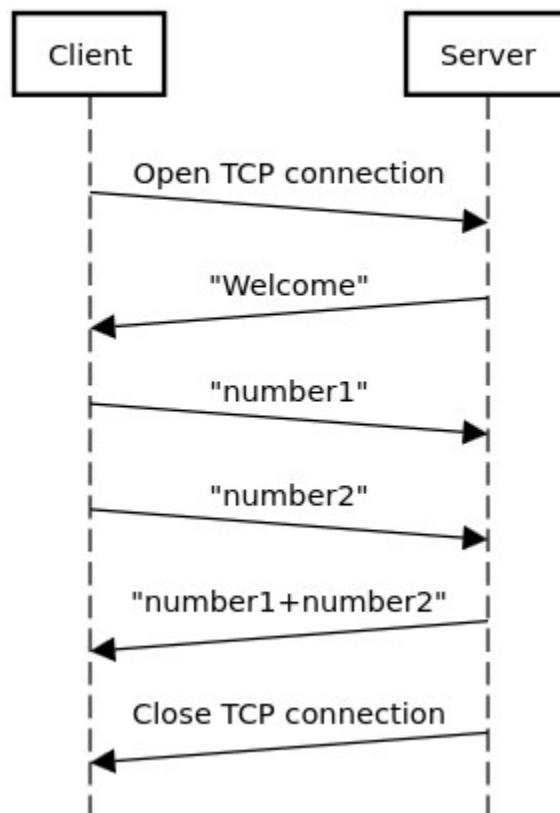


Esercizio 1

- Scrivere un server con il seguente comportamento quando si connette il client
- Legge la stringa inviata dal client e la memorizza in una variabile di nome s1
- Converte la stringa s1 in un float e memorizza il valore in una variabile f1
- Legge una seconda stringa inviata dal client e la memorizza in una variabile di nome s2
- Converte la stringa s2 in un float e memorizza il valore in una variabile f2
- somma f1 ed f2 e memorizza la somma in una variabile di nome result
- Invia al client result
- Chiude il canale di input, il canale di output e i socket
- Non vengono gestiti eventuali errori di trasmissione o di formato delle stringhe

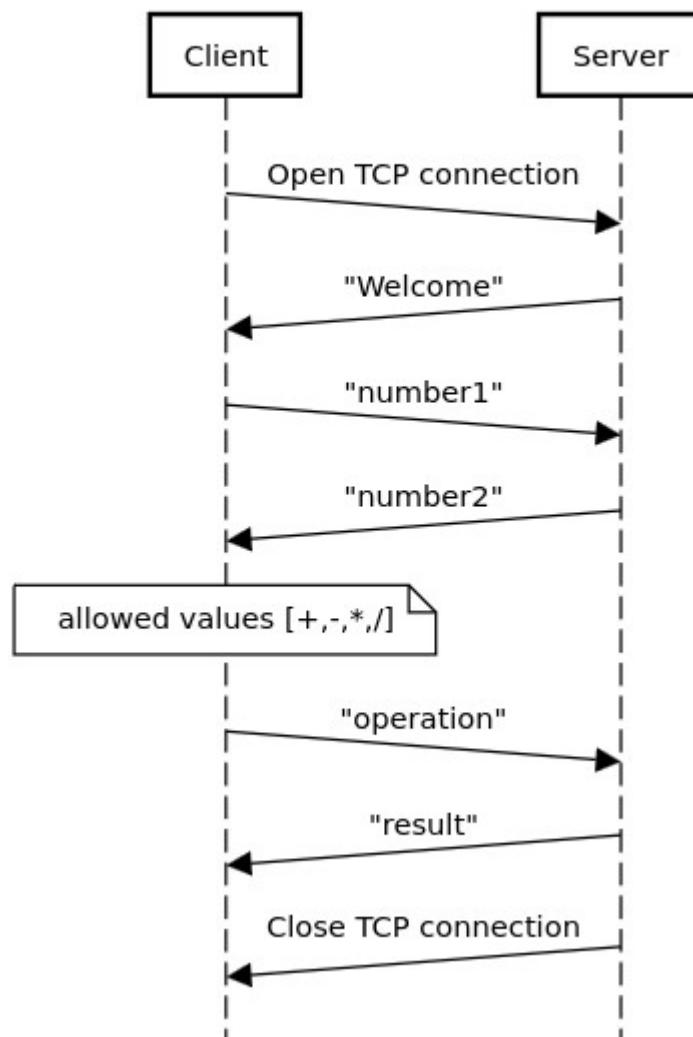
Esercizio 1



Esercizio 2

- Scrivere un server con il seguente comportamento quando si connette il client
- Legge la stringa inviata dal client e la memorizza in una variabile di nome s1
- Converte la stringa s1 in un float e memorizza il valore in una variabile f1
- Legge una seconda stringa inviata dal client e la memorizza in una variabile di nome s2
- Converte la stringa s2 in un float e memorizza il valore in una variabile f2
- Legge una terza stringa che conterrà uno dei seguenti carateri: * / + -
- Esegue l'operazione indicata dalla terza stringa fra f1 ed f2 e memorizza il risultato nella variabile result
- Invia al client il risultato
- Chiude il canale di input, il canale di output e i socket
- Non vengono gestiti eventuali errori di trasmissione o di formato delle stringhe

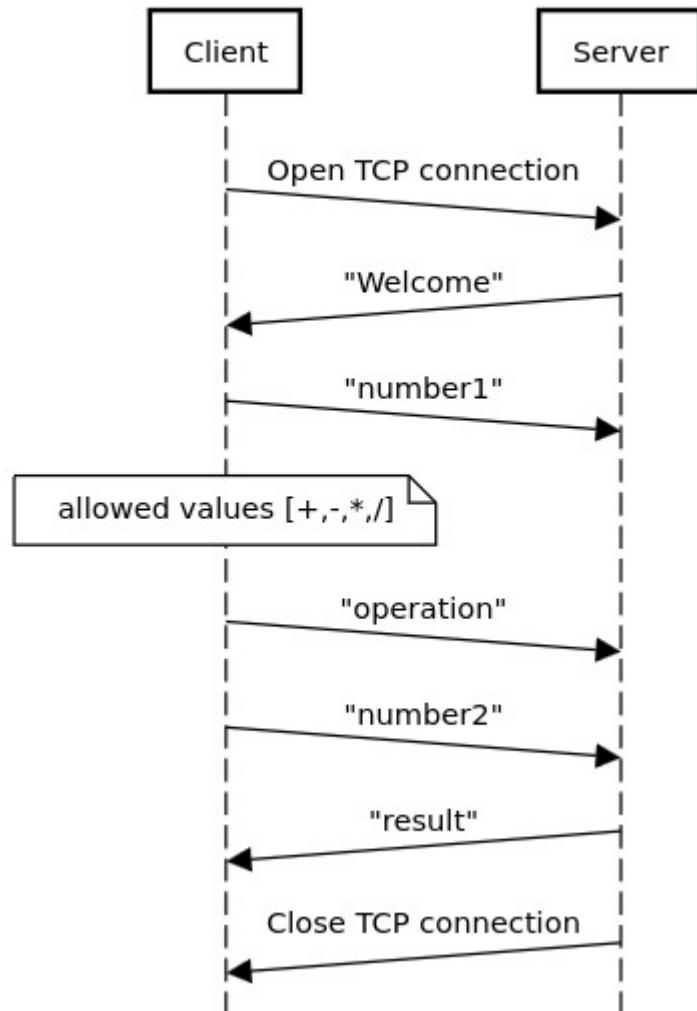
Esercizio 2



Esercizio 3

Come l'esercizio 3 ma le tre stringhe inviate dal client non sono numero numero operazione bensì numero operazione numero

Esercizio 3



Esercizio 4

La lettura dei dati dal client avviene con la sequenza numero operazione numero operazione e così via finché non viene inviato dal client la stringa “=”. Non vengono gestiti eventuali errori di trasmissione o di formato delle stringhe.

N.B. Non vengono rispettate le regole di precedenza delle operazioni.

Esercizio 4

