

CONDIVISIONE SCHERMO DI UN CLIENT

Corrò - De Lazzari
Multi Client - 1 Server

DESCRIZIONE

Il nostro progetto si occupa della **condivisione di più schermi**, rappresentati dai **client**, i quali sono visibili da un computer che funge da **server**.

Infatti tramite l'utilizzo dei **Socket**, ogni client si connette al server, da quel momento lo schermo del client verrà **visualizzato dal server**, il quale, in caso di connessione di **più client**, può decidere **quale schermo** visualizzare.

Questo meccanismo si basa principalmente sulla **condivisione di più screenshots** dello schermo al server, in modo che venga visualizzata una vera e propria **condivisione dello schermo**.

SCHERMATE

Il programma, oltre a rispettare il **pattern MVC**, è costituito dalla presenza della **parte grafica**, sia lato **client**, che **server**.

Infatti questa svolge un ruolo cruciale, dato che permette all'utente di poter gestire al meglio l'**accensione del server** e il **controllo dei client associati**, per quanto riguarda il **server**, invece per il **client** sono presenti i necessari **campi input** per una **corretta connessione al server** e al funzionamento della **condivisione**.

SERVER GRAFICO



Tramite **Windowbuilder Editor** abbiamo realizzato graficamente la parte del server, questa finestra permette di:

- Visualizzare l'indirizzo del server cliccando "Indirizzo IP"
- Accendere o spegnere il server
- Tramite il menu a scorrimento, si può decidere quale client visualizzare, identificato dal nome
- Selezionando l'utente si può, visualizzare lo schermo di quel client specifico o smettere di guardare



CLIENT GRAFICO

Invece dalla parte del client vi è la schermata contenente i requisiti per la connessione al server, la connessione poi verrà comunicata, se giusta o sbagliata.

Poi ci sono i tasti per connettersi e disconnettersi.