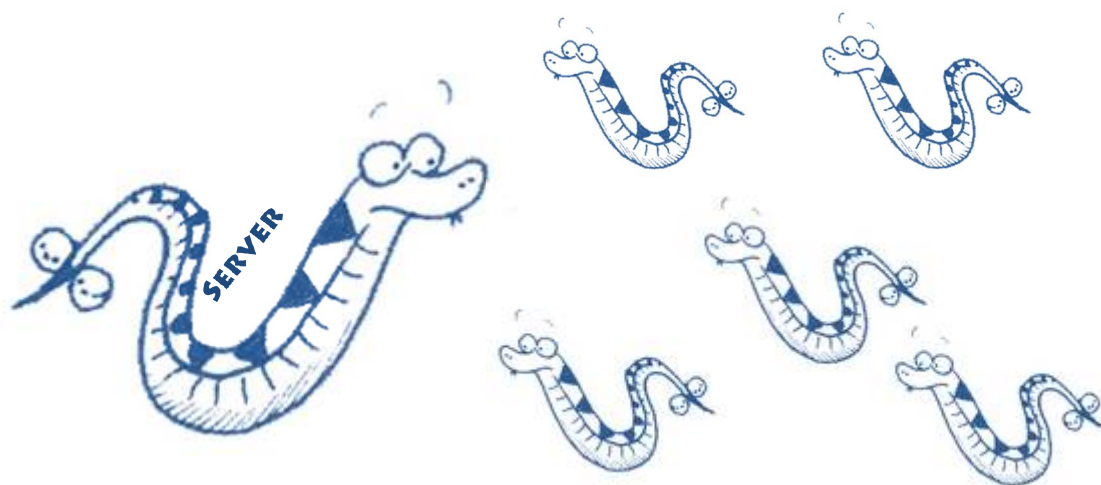


کلاس شبکه و برنامه نویسی سوکت با پایتون

Network and Socket Programming in python



تحقیق

در کلاس در مورد مبحث آی پی ها بحث شد. حال شما در مورد DNS و DHCP تحقیق کنید و به اندازه نیم صفحه در موردشان به قلم خودتان(بدون کپی پیست کردن) توضیح دهید.



برنامه نویسی

مسنجر

به کمک سوکت پایتون یک مسنجر خیلی ساده دو نفره برای خودتان بنویسید، به طوری که پیغام های سرور را به کلاینت بفرستد و پیغام های کلاینت را برای سرور. به همین سادگی!

برنامه آزمون گیر

به کمک سوکت پایتون یک برنامه آزمون گیر بنویسید
در کنار برنامه سرور یک فایل CSV. قرار دارد (فایل با پسوند CSV مانند یک فایل متنی ساده است که برنامه هایی مانند اکسل می توانند آن را باز کنند) که در این فایل ده سوال چهار گزینه ای به سبک زیر ذخیره شده اند :

پاسخ ، گزینه چهارم ، گزینه چهارم ، گزینه سوم ، گزینه دوم ، گزینه اول. سوال.شماره سوال

مثلا یک خط این فایل مانند زیر است:

۴. همه ی موارد، خیلی زیاد، عالی، دوستش دارم، پرسیدن ندارم، پایتون چقدر خوبه؟، ۵.

این یعنی که سوال پنجم اینه که پایتون چقدر خوبه؟ و گزینه درست آن هم چهار (یعنی همه موارد) می باشد 😊

برنامه سرور باید بعد از اتصال کلاینت به آن ، یکی یکی سوالات و گزینه های آن را به کلاینت نشان دهد و منتظر دریافت جواب از کلاینت باشد، پس از دریافت یک عدد از کلاینت آن را با پاسخ صحیح تست مقایسه کند و در صورتی که جواب درست بود یک امتیاز مثبت به کاربر بدهد.

پس از پایان ده سوال نمره ی کلاینت و تعداد تست های درست و غلط او را برای کلاینت بفرستد. (سرور آزمون گیرنده است و کلاینت آزمون دهنده، یعنی سرور برای کلاینت سوالات را می فرستد و کلاینت برای سرور پاسخ می فرستد و در پایان سرور برای کلاینت نمره را)

