**Санкт-Петербургский национальный исследовательский университет ИТМО**

**Факультет программной инженерии и компьютерных технологий**

Отчет по лабораторной работе №6

Вариант 313172

**Выполнили:**

Савон Г.К.

Курашов О.И.

Студенты гр. P3131

**Проверил:**

Усков И.В.

Санкт-Петербург

2020

**Задание:**

Разделить программу из [лабораторной работы №5](https://se.ifmo.ru/courses/programming#lab5) на клиентский и серверный модули. Серверный модуль должен осуществлять выполнение команд по управлению коллекцией. Клиентский модуль должен в интерактивном режиме считывать команды, передавать их для выполнения на сервер и выводить результаты выполнения.

**Необходимо выполнить следующие требования:**

* Операции обработки объектов коллекции должны быть реализованы с помощью Stream API с использованием лямбда-выражений.
* Объекты между клиентом и сервером должны передаваться в сериализованном виде.
* Объекты в коллекции, передаваемой клиенту, должны быть отсортированы по имени
* Клиент должен корректно обрабатывать временную недоступность сервера.
* Обмен данными между клиентом и сервером должен осуществляться по протоколу TCP
* Для обмена данными на сервере необходимо использовать **сетевой канал**
* Для обмена данными на клиенте необходимо использовать **потоки ввода-вывода**
* Сетевые каналы должны использоваться в неблокирующем режиме.

**Обязанности серверного приложения:**

* Работа с файлом, хранящим коллекцию.
* Управление коллекцией объектов.
* Назначение автоматически генерируемых полей объектов в коллекции.
* Ожидание подключений и запросов от клиента.
* Обработка полученных запросов (команд).
* Сохранение коллекции в файл при завершении работы приложения.
* Сохранение коллекции в файл при исполнении специальной команды, доступной только серверу (клиент такую команду отправить не может).

**Серверное приложение должно состоять из следующих модулей (реализованных в виде одного или нескольких классов):**

* Модуль приёма подключений.
* Модуль чтения запроса.
* Модуль обработки полученных команд.
* Модуль отправки ответов клиенту.

Сервер должен работать в **однопоточном** режиме.

**Обязанности клиентского приложения:**

* Чтение команд из консоли.
* Валидация вводимых данных.
* Сериализация введённой команды и её аргументов.
* Отправка полученной команды и её аргументов на сервер.
* Обработка ответа от сервера (вывод результата исполнения команды в консоль).
* Команду save из клиентского приложения необходимо убрать.
* Команда exit завершает работу клиентского приложения.

**Важно!**Команды и их аргументы должны представлять из себя объекты классов. Недопустим обмен "простыми" строками. Так, для команды add или её аналога необходимо сформировать объект, содержащий тип команды и объект, который должен храниться в вашей коллекции.

**Дополнительное задание:**  
Реализовать логирование различных этапов работы сервера (начало работы, получение нового подключения, получение нового запроса, отправка ответа и т.п.) с помощью **Java Util Logging**

**Диаграмма классов**

Client

**A close up of a map

Description automatically generated**

Server

**A close up of a map

Description automatically generated**

**Данные для запуска программы:**

Login: s286536

Имена архивов с программой: Client.jar, Server.jar

Имя файла, в который сохраняется коллекция: Collection.xml

Для запуска сервера: java18 -jar Server.jar Collection.xml

Для запуска клиента: java18 -jar Client.jar

Также, если копируете куда-то исходники, не забудьте про папку lib

**Код программы**

Можно обнаружить в репозитории:

**Результат работы программы:**

Программа работает

**Вывод:**

