

## Mreže računala - Zadatak za prvu zadaću

---

Pomoću biblioteke Sockets API napišite dva programa (klijent, poslužitelj) koji čine aplikaciju *Praćenje studenata*. Poslužitelj pohranjuje tablicu u kojoj pišu JMBAG-ovi studenata i brojevi dvorana na fakultetu u kojima se ti studenti nalaze.

Postoje tri oblika komunikacije između klijenta i poslužitelja.

- Kod prvog oblika komunikacije klijent obavještava poslužitelja da se student sa zadanim JMBAG-om upravo nalazi u zadanoj dvorani. Poslužitelj potvrđuje klijentu da je primio poruku te ažurira svoju tablicu.
- Kod drugog oblika komunikacije klijent pita poslužitelja gdje se nalazi student sa zadanim JMBAG-om. Poslužitelj odgovara slanjem broja dvorane.
- Kod trećeg oblika komunikacije klijent pita poslužitelja koliko ima studenata u zadanoj dvorani. Poslužitelj odgovara slanjem broja studenata.