1. Sa se implementeze un sistem foarte simplu de transfer fisiere de pe un calculator pe altul. Numele fisierului este hardcodat atat in client cat si in server, doar partea de retea ne intereseaza.
2. Sa se implementeze un joc X si 0 pe baza codului oferit in schelet. Lansarea jocului se face din Launcher. Instanta de joc este TicTacToeGame. ActionListenerii pentru butoane sunt in pachetul uilisteners. Mesajul (singurul) care trebuie transmis e in pachetul messages. Clientul si serverul au pachete separate.
   1. Butonul de create server nu pare sa faca nimic. De ce? Initializati un nou obiect de tip server si pornit serverul. Nu uitati sa implementati metodele din clasa Server. Pentru simplitate nu va puneti problema de multi-threading si mai multi clienti. Un client, un thread.
   2. Butonul client nu pare sa faca nimic altceva decat sa schimbe interfata, de ce? Adaugati cod care sa conecteze efectiv clientul la server si abia apoi, daca are succes conectarea, sa se schimbe interfata.
   3. Dupa ce serverul a primit o conexiune, la client se schimba interfata, dar la server nu. De ce? Adaugati apelul de functie necesar (startGame()) la server pentru a schimba interfata.
   4. Cand apasam pe un buton ca sa punem X pe server nu se intampla nimic pe client. De ce? Adaugati cod in metoda tickAt.
   5. La client tot nu apare nimic desi serverul trimite informatia. De ce? Adaugati cod in asyncWaitForPlayer. Pentru simplitate nu va ganditi multiThreading.
   6. Acum ca jocul merge, sa incepem sa ne punem problema de multi threading. Sa facem interfata grafica sa nu se mai blocheze cand asteapta un mesaj de la partener. Unde trebuie se facem un thread separat? Ce trebuie sa faca acel thread? Faceti schimbarile.
   7. Faceti interfata grafica sa nu se mai blocheze cand se asteapta conexiuni pe server. De ce se blocheaza? Cum am putea sa facem sa nu se mai blocheze?
   8. Faceti serverul sa accepte oricate conexiuni si doar prima conexiune este partenerul de joc.
3. Sa se modifice jocul X si 0 astfel incat sa permita spectatori (Serverul asculta conexiuni, prima conexiune e partenerul, restul sunt toate conexiuni de spectatori). Un spectator venit la mijlocul jocului trebuie sa vada jocul de unde a ramas. Spectatorii nu pot sa trimita mesaje catre server.

Full:

Vezi pe tabla.

Schelet:

https://drive.google.com/open?id=0B5ar2tHw-X9vYllBMHVkajg2aG8

https://goo.gl/Vo6FrV

Lab:

https://docs.google.com/document/d/1TO22V99kcPcwC9yBCTNBEN8Bb9ogh7hGOAlb2NM0lq8/edit?usp=sharing

https://goo.gl/JJJSLe