

Java – Programowanie Sieciowe

1. Bazując na klasie „FileClient” i „FileServer” napisz następujące rozwiązania:
 - a. Napisz aplikację, która zapyta użytkownika o wskazanie pliku do przesłania na serwer. Na początek zakładamy logizację domyślną.
 - b. Napisz aplikację, która odpyta instancje serwera o dostępne pliki do pobrania i pozwoli użytkownikowi wskazać jaki plik chce pobrać. Na początek zakładamy logizację domyślną po stronie serwera i klienta.
 - c. Rozszerz punkt „a” o grafikę wykorzystując SWING i AWT do wybrania dowolnego pliku z dowolnej lokalizacji który ma zostać przekazany do instancji serwera.
2. Bazując na klasie „ZipPackage” z zajęć stwórz następujące rozwiązania:
 - a. Napisz aplikację, która pozwoli użytkownikowi wskazać pliki do spakowania w archiwum ZIP.
 - b. Napisz aplikację, która rozpakowując pliki z archiwum ZIP sprawdzi czy podana lokalizacja istnieje. Jeżeli nie to niech stworzy tą lokalizację i rozpakuje do niej pliki.
 - c. Napisz rozwiązanie, które będzie pakować / rozpakowywać elementy z / do wskazanej lokalizacji uwzględniając katalogi oraz pliki znajdujące się w tych katalogach.
 - d. Rozszerz punkt „c” o grafikę wykorzystując SWING i AWT, tak aby użytkownik mógł wskazać wybrane pliki i katalogi do spakowania z dowolnej lokalizacji.