

# PRIMER – Whiteboard Callback

- Kreirati **RMI** aplikaciju koja omogućava grupi korisnika (klijenata) da dele zajednički pogled na površinu za crtanje koja sadrži grafičke objekte, kao što su pravougaonici, linije i krugovi, od kojih se svaki oblik crta od strane jednog od korisnika.
- Implementirati klasu **Shape** koja će da sadrži osnovne informacije o obliku (tip, boja linije, boja ispune i indikator ispunjenosti) kao i metod za predstavljanje datih atributa u tekstualnom formatu.
- Implementirati klasu **WhiteboardCallback** koja će da sadrži callback **metod** koji će da bude pozivan svaki put kada dodje do promene na tabli.
- Implementirati klasu **WhiteboardManager** koja će da sadrži strukturu koja će da čuva reference na sve oblike (instance klase Shape) kao i metode za dodavanje novog oblika na tablu i preuzimanje svih oblika koji su trenutno na tabli. Ova klasa takodje treba da sadrži metod za registraciju udaljenih **callback** objekata. Dodavanje novog objekta na tablu bi trebalo da izvrši pozive svih callback metoda u okviru svih trenutno registrovanih udaljenih **callback** objekata.
- Implementirati serversku klasu **WhiteboardServer**. Ova klasa treba da kreira instancu udaljenog objekta tipa **WhiteboardManager** i da ga registruje u **rmi** registar.
- Implementirati klijentsku klasu **WhiteboardClient**. Ova klasa treba da obezbedi osnovnu logiku za preuzimanje interfejsa udaljenog objekta tipa **WhiteboardManager** iz **rmi** registra i da poziva metode za dodavanje oblika na tablu kao i preuzimanje i štampanje svih oblika koji se trenutno nalaze na tabli.