

Übung 6

Erweitern Sie das Programm aus Übung 2 als Client-Server-Lösung. Der Client soll dabei leichtgewichtig sein und nur die Oberfläche zur Bedienung realisieren.

Die Berücksichtigung von Skalierbarkeit, Sicherheit und Transaktionskontrollen ist nicht gefordert.

Die Observer müssen nicht im Netzwerk funktionieren.

Abgabeanforderungen

Die Abgabe hat als zip-Datei zu erfolgen, die ein lauffähiges IntelliJ-IDEA-Projekt enthält. Sie muss eine (in IntelliJ lesbare) readme-Datei im root des Projektes (neben der iml-Datei) enthalten in der der erreichte Stand (die Nummer) bezüglich des Bewertungsschemas vermerkt ist.

Quellen

Zulässige Quellen sind suchmaschinen-indizierte Internetseiten. Werden mehr als drei zusammenhängende Anweisungen übernommen ist die Quelle in den Kommentaren anzugeben. Ausgeschlossen sind Quellen, die auch als Beleg oder Übungsaufgabe abgegeben werden oder wurden. Zulässig sind außerdem die über moodle bereitgestellten Materialien, diese können für die Übungsaufgaben ohne Quellenangabe verwendet werden.

fakultativ

1. Protokoll für die Anwendung basierend auf TCP
2. Protokoll für die Anwendung basierend auf UDP

Bewertungsschema

1 Punkt:

1. zip Archiv
2. IntelliJ-Projekt (kein Gradle, Maven o.ä.)
3. readme vorhanden
4. Java8 (language level)
5. kompilierbar
6. main-Methoden nur im default package
7. ausführbar
8. saubere Trennung zwischen Oberfläche (Client) und Geschäftslogik (Server)

2 Punkte:

9. Trennung zwischen Test- und Produktiv-Code
10. JUnit5 als Testframework
11. Mockito als Mock/Spy-framework
12. keine leeren Test
13. Client-Server-Verbindung über TCP oder UDP
14. je ein Stellvertreter-Test für Einfügen, Auflisten und Löschen pro Server

2,5 Punkte:

15. Implementierung von Client und Server für TCP und UDP
16. Unterstützung mehrerer Clients pro Server (TCP oder UDP)