

## **The client and server architecture:**

Server:

- Besteht aus den bereits vorhandenen Funktionen clientCommunication, signalHandler und main. Hinzugefügt wurden die Funktionen für die eingegebenen Kommandos, wobei READ und DEL in einer Funktion behandelt werden. Diese werden in clientCommunication aufgerufen, sobald der Client das Kommando sendet. Die main-Funktion kümmert sich um den Aufbau des Servers.

Client:

- Im Client gibt es nur eine main-Funktion, die sich um alle Kommandos und die Verbindung zum Server kümmert.

## **Used technologies:**

- Wir haben jeweils mit einer WSL und einer VM gearbeitet und den Code in Visual Studio geschrieben. Auch haben wir GitHub benutzt, um den Code miteinander zu teilen.

## **Development Strategies and needed Adaptations:**

- Wir haben zuerst an dem SEND Kommando gearbeitet, da dieser am wichtigsten ist und dann einfach die anderen Kommandos nacheinander implementiert. Der vorgegebene Code musste auch geändert werden, da dieser in c geschrieben wurde und wir in c++ gearbeitet haben. Des Weiteren wurde der bereits vorhandene Funktion clientCommunication ein Parameter hinzugefügt.