

Server

Server bude konzolová aplikace, která z roury přečte text, zjistí, zda text je palindrom, a zašle o tom nazpět řetězec s příslušnou zprávou (je palindrom, není palindrom).

Činnost serveru:

- Vytvoří pojmenovanou rouru:

```
LPCTSTR Roura= TEXT("\\\\.\\pipe\\MojeRoura");  
#define BUFSIZE 512  
  
HANDLE h=CreateNamedPipe(Roura,  
                           PIPE_ACCESS_DUPLEX,  
                           PIPE_TYPE_MESSAGE|PIPE_WAIT,  
                           1,BUFSIZE,BUFSIZE,0,NULL);
```

- Vyčká na připojení klienta.
- Spustí cyklus:
 - Přečte zprávu z roury.
 - Pokud zpráva nezačíná písmenem nebo číslicí, uzavře *handle* roury a ukončí se.
 - Jinak zjistí, zda text ve zprávě je palindrom, a pošle o tom nazpět řetězec se zprávou.

Klient

Činnost klienta:

- Připojí se k rouře:

```
HANDLE h=CreateFile(Roura,  
                    GENERIC_READ|GENERIC_WRITE,  
                    0,NULL,OPEN_EXISTING,0,NULL);
```

Spustí cyklus:

- Přečte z klávesnice text (bude bez diakritiky).
- Přečtený text zašle serveru.
- Pokud přečtený text nezačíná písmenem nebo číslicí, ukončí svoji činnost.
- Jinak počká na odpověď od serveru a vypíše ji na monitoru.

Palindrom

Popis palindromu je na <https://cs.wikipedia.org/wiki/Palindrom>.

Pro stanovení, zda text je palindrom, server uplatní pravidla:

- Všechny znaky v textu, které nejsou písmeno nebo číslice, server nebude brát v úvahu a přeskočí je. Například text *o,,k.o!* rozpozná jako palindrom.
- Nebude brát v úvahu velikost písmen, slovo *Anna* rozpozná jako palindrom.

Nezapomeňte, že řetězec je ukončen binární nulou. Při zasílání řetězce je potřeba binární nulu posílat společně s textem.