

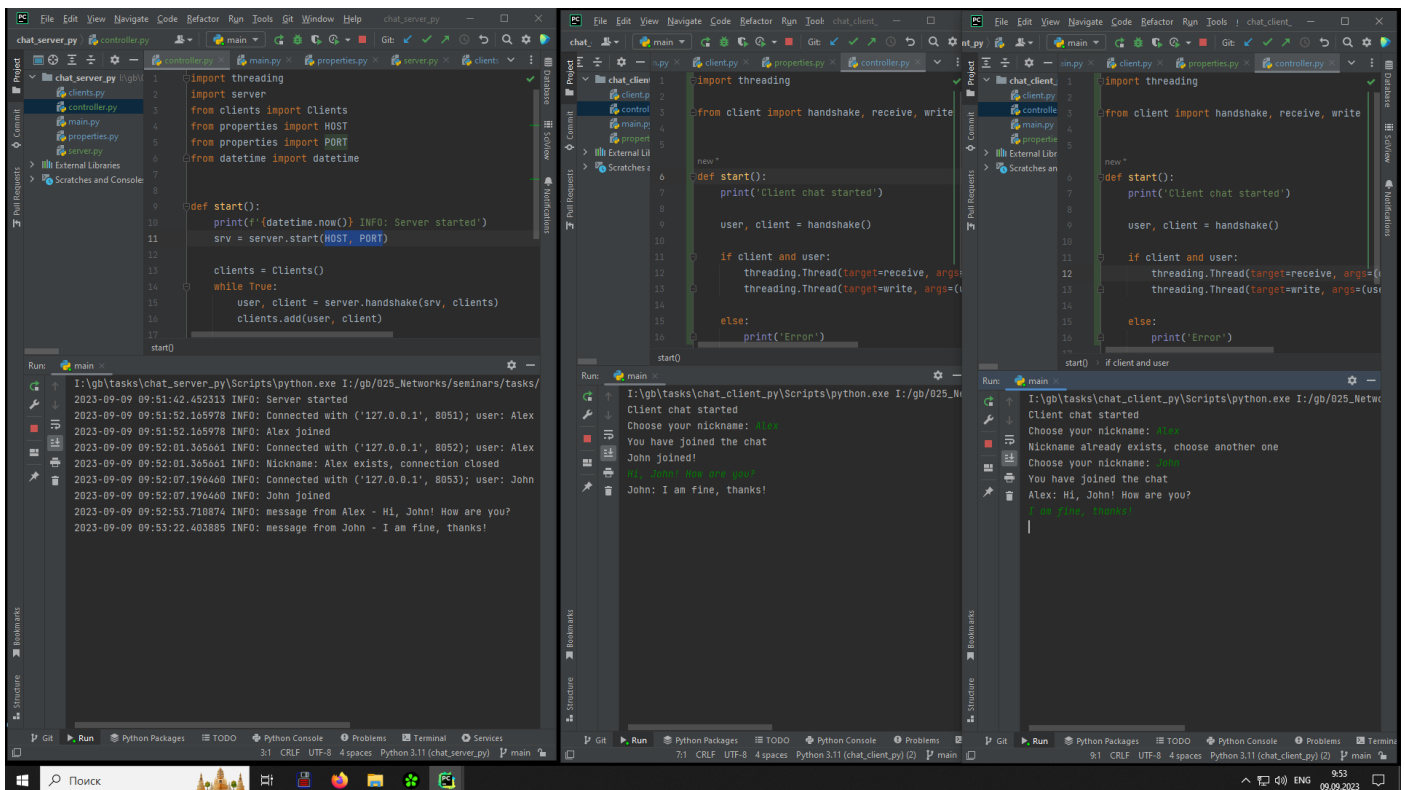
Урок 6. Основы компьютерных сетей. Транспортный уровень. UDP и TCP.

Условие:

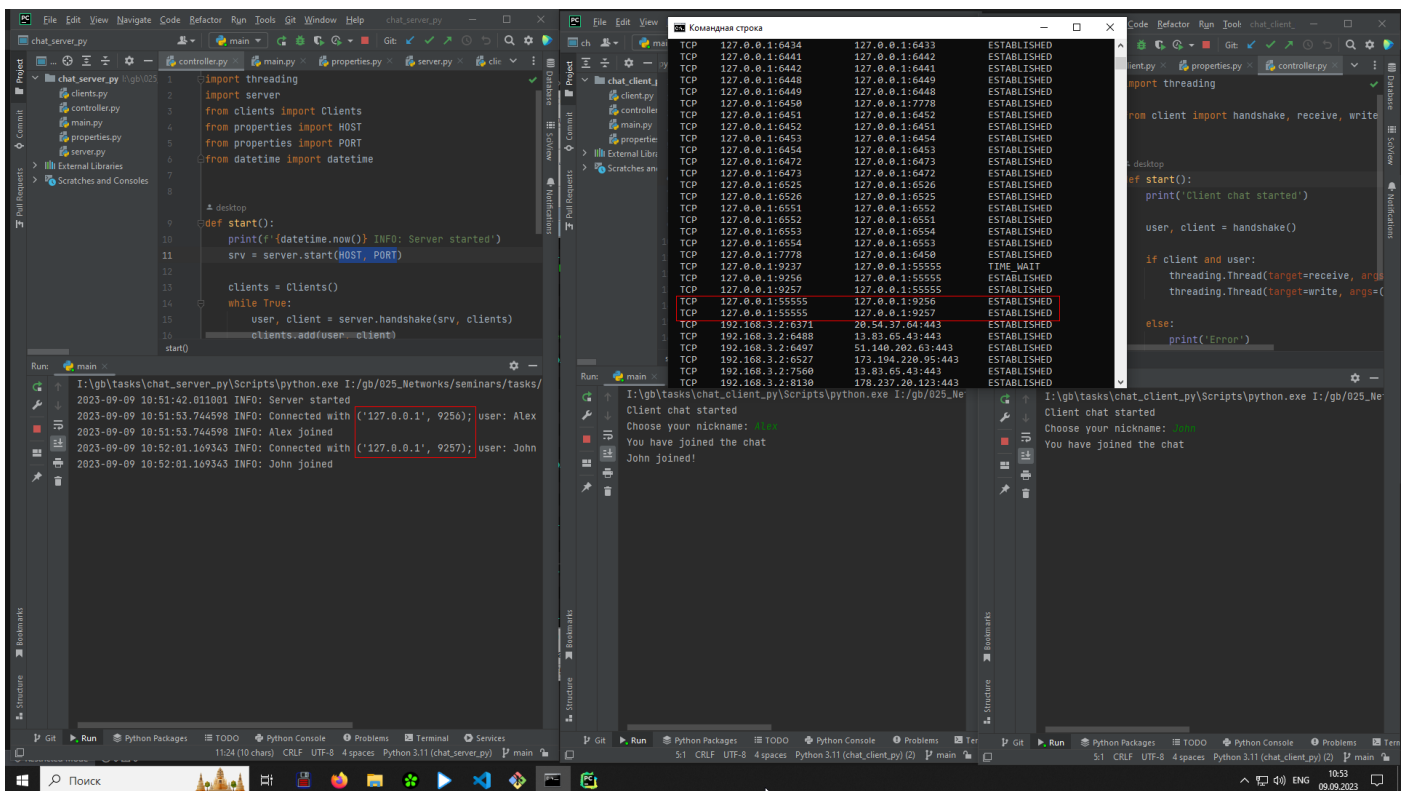
1. Напишите свою программу сервер и запустите её. (если опыта в python нет, запустите готовый код и разберитесь, как он работает - файл с кодом готового клиента: https://disk.yandex.ru/d/cAfsjiG_mLqF3A файл с кодом готового сервера: <https://disk.yandex.ru/d/qj4qpiXhXVwggw>). Попробуйте улучшить код, опишите что сделали, какие фичи добавили.
2. Запустите несколько клиентов. Сымитируйте чат.
3. Отправьте мне код написанного сервера (можете через github, если удобно или прямо здесь в txt формате) и скриншоты работающего чата.

Решение:

- Произведен рефакторинг и внесены изменения серверной части чата https://github.com/iamseryy/tasks_learn_networks/tree/main/task6/chat_server.py
- Произведен рефакторинг и внесены изменения клиентской части чата https://github.com/iamseryy/tasks_learn_networks/tree/main/task6/chat_client.py
- Внесенные изменения в функциональность чата:
 - использование кодировки utf-8
 - контроль уникальности ника
 - пользователь получает сообщения только от сервера, которые предназначены ему или все сообщения от остальных пользователей, свои сообщения пользователь не получает
 - на сервере логируются события подключения/ отключения пользователей, все пользовательские сообщения
 - использование json сериализации для передачи сообщений



4. Отследите сокететы с помощью команды netstat. (тоже пришлите скриншот именно сокетов вашего чата)



5. Перехватите трафик своего чата в Wireshark и сшейте сессию. Пришлите скриншот сшитой сессии с диалогом.

