#### Opis

• Projekt składa się z dwóch głównych części: serwera i klienta. Serwer jest odpowiedzialny za przechowywanie i udostępnianie obiektów trzech klas (Kot, Pies, Ptak) na żądanie klientów. Klienci łączą się z serwerem, wysyłają swoje ID, a następnie mogą żądać list obiektów poszczególnych klas.



## Struktura plikow:

- Server.java
- Client.java

Opis klas, oraz metod -Server.java



1. Serwer: Główna klasa serwera, odpowiedzialna za uruchamianie serwera, przyjmowanie połączeń i delegowanie obsługi klienta do osobnych wątków.

main(String[] args):
Uruchamia serwer,
nasłuchuje na porcie i
przyjmuje połączenia
klientów.

dodajPrzykladoweObiekty(): Dodaje przykładowe obiekty do mapy obiektów. getObiektyByKlasa(String className): Pobiera obiekty z mapy dla podanej klasy.

**2. Kot, Pies, Ptak**: Klasy reprezentujące różne typy obiektów, które mogą być przechowywane na serwerze. Każda z tych klas implementuje Serializable i zawiera jedno pole (imie lub gatunek) oraz konstruktor inicjalizujący to pole.

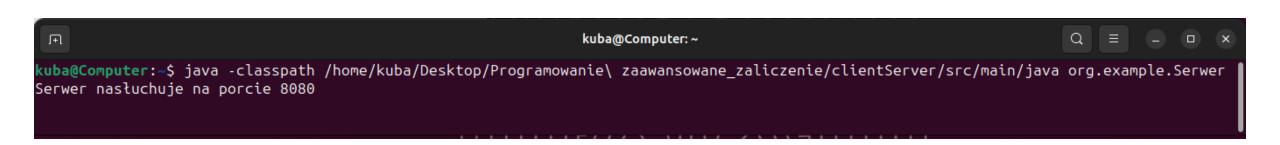
• toString(): Zwraca reprezentację obiektu jako ciąg znaków.

3. ObslugaKlienta: Klasa implementująca Runnable, odpowiedzialna za obsługę pojedynczego klienta.

run(): Metoda główna wątku, która obsługuje komunikację z klientem.

## Przebieg zdarzen:

## Inicjacja serwera:

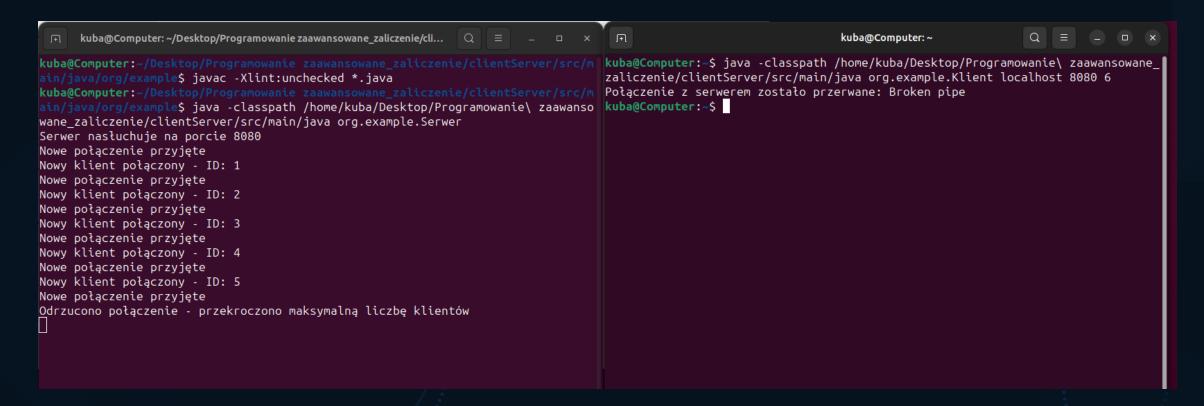


Proba podlaczenia sie uzytkownika, wraz z komunikatem na serwerze

- \* ID usera jest pobierane w komendzie:
- "java -classpath org.example.Klient localhost 8080 X",
- gdzie "8080" to port, a "X" jest numerem ID usera.

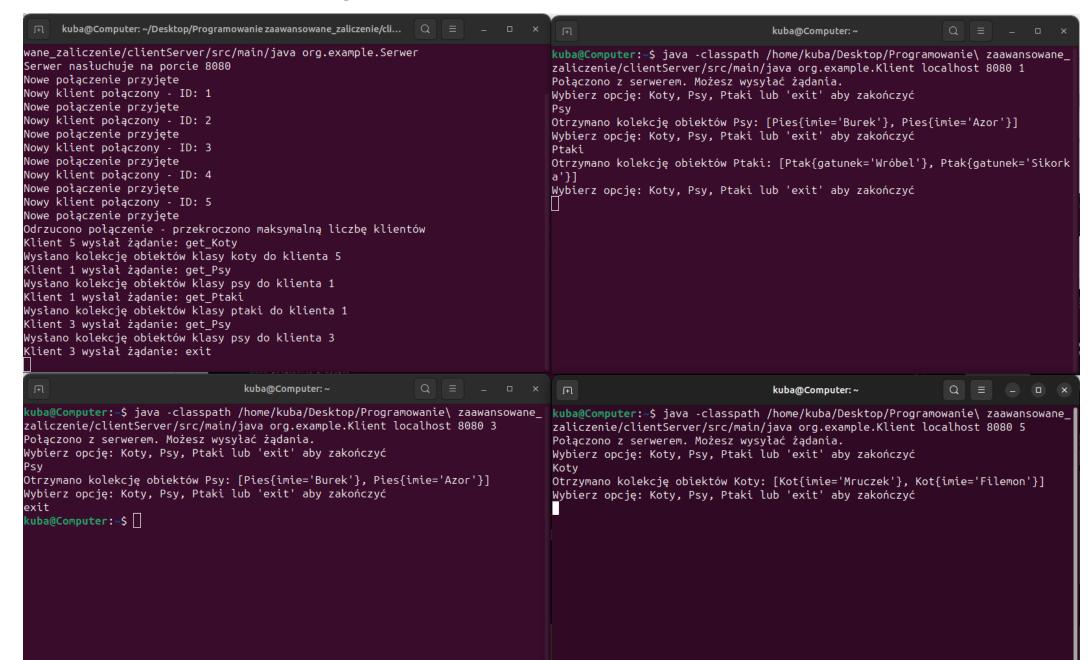


### Przekroczenie ilosci uzytkownikow.



• W momencie przekroczenia userow (limit jest 5) wyswietla sie odpowiedni komunikat po stronie serwera jak I usera

#### Przykladowe dzialanie:



+

# Dziekuje za uwage!

Wykonal Jakub Bialek C1 159815