

Zadanie 1.

Korzystając z modułów pickle oraz JSON porównaj czasy ich działania. W tym celu z tekstu dostępnego na stronie [lorem ipsum text](#) wygeneruj 100 list zawierających po 100 losowych słów, a następnie porównaj czasy wykonywania funkcji dumps() oraz loads().

Zadanie 2.

Uzupełnij pętlę w pliku server.py (linijka 153), w której serwer stale wyczeka nowych połączeń. Dodatkowo podmień adresy IP na własne z sieci lokalnej (w pliku server.py oraz network.py).

Przetestuj działanie gry, uruchamiając najpierw plik server.py a następnie client.py (można uruchomić wiele klientów). Podpowiedzi i wyjaśnienia zostały umieszczone w komentarzach w kodzie.

Zadanie 3.

W tym zadaniu chcemy wykonać prostą implementację struktury client-network-server.

Chcemy aby dane wpisane w konsoli programu client.py były odbierane przez server.py a następnie wyświetlane na ekranie. W tym celu należy uzupełnić pliki network.py oraz server.py. Podpowiedzi i wyjaśnienia zostały umieszczone w komentarzach w kodzie.

<https://github.com/karolhusagh/zadaniaJPWP>