Harmonogram Java Kamil Rega

GR.8 LAB

QUIZWANIE

**1. Okienka Swing**

1.Utworzenie klasy Panel Logowania, klasy Panel Rejestracji, 2

2. okienko umozliwiajce zmiene konfiguracji

3. tryb odpowiedzi, + wyniki 4

4.okienko serwera wyswietlajace logi z mozliwoscia podania portu i ilości uzytkownikow

**2. Zapis i odczyt plików:**

**1.Klasa zapi i odczyt konfiguracji znajdującej się na serwerze i po stronie klienta**

2. zapis do pliku Loginu i hasla 2, 3

3. odczyt loginu i hasla 3

4..klasa do zarzadzania klasami pytan 4

**3. Współbieżność: wątki, operacje atomowe, itp.**

- watek akceptujący polaczenia nowych klientów, każdy klient ma dostać swój wlasny watek, bezpieczna logika zatrzymywania i uruchamiana watkow.

- Utworzenie watku klienta (w każdej chwili można było przerwac)

-// każdy połączony użytkownik z serwerem to nowy wątek.

**4. Bazy danych: ORM (np. Hibernate) lub JDBC dla: MySQL, PostgreSQL lub SQLite,**

*- Stworzenie bazy danych(około 4 tabeli), jdbc, crud, Zaprojektowanie relacji w bazie.*

*-logika autoryzacji(sprawdz zalogowany, sprawdz użytkownik, sprawdz rejestracje, logika logowania)*

*- logika walidacji wszystkich danych Emial, wiek, walidacja pelna!!*

*Osobna klasa*

- wczytywanie pytań; Implementacja interfejsu pomiędzy bazą danych a programem(na wyższym poziomie niż crud)

-pobieranie pytan na podstawie poziomu pytan, przetrzymywanie najlepszych wynikow

-// Wykonanie połączenia przy użyciu Hibernate.

**5. Komunikacja sieciowa: sockety lub RMI,**

-zaprojektowanie prostego protokolu komunikacji(output data stream wysylane proste ramki i za pomocą input data stream odczyt po stronie klienta)

- utworzenie serwera pozwalającego na łączenie się zawodników;   
- dodanie funkcjonalności łączenia się programu z serwerem(logika klienta)  
-prosty czat w ramach protokolu

- baza danych na serwerze (spiecie bazy danych z logika serwera)

**6. Zaproponowane przez studenta (np. wzorce projektowe)**

-rozne werjse quizu(pojedynczy wybor, wielokrotny wybor)

-polacz odpowiedzi,

- poprawki kosmetyczne interfejsu;