

Lesson 3. Async Sockets

Завдання 1. Використовуючи клас Socket реалізувати клієнт-серверний додаток, який дозволяє клієнту за поштовим індексом отримати список вулиць, які відповідають цим індексом. Дані по вулицях зберігаються в базі даних або в файловій системі. Клієнт - WPF додаток, сервер - консольний додаток. Запит клієнта виконується в окремому (НЕ інтерфейсному) потоці, сервер - асинхронний.

Завдання 2. Використовуючи клас Socket або TcpClient\TcpListener реалізувати клієнт-серверний додаток. *Вимоги:*

- 1) клієнт посилає серверу запити з назвою комп'ютерної гри. Сервер ПЕРЕВІРЯЄ по базі даних, і відправляє у відповідь назву жанра;
- 2) клієнт посилає серверу запити з назвою жанра. Сервер ПЕРЕВІРЯЄ по базі даних, і відправляє у відповідь колекцію ігор, що відповідають даному жанру.

Сервер асинхронний. Клієнт - вікно. БД - ENTITY FRAMEWORK