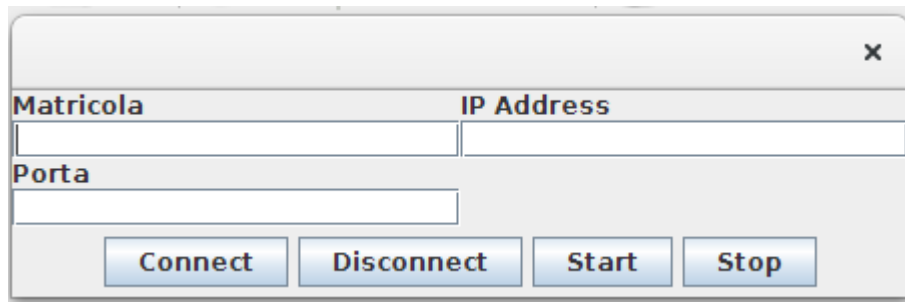


Esercitazione di Progettazione del Software

(falsariga della parte GUI di un appello della prova pratica)

Si vuole realizzare la seguente applicazione.



La finestra dovrà essere composta da tre campi testuali (Matricola, IP Address, Porta) e da quattro bottoni (Connect, Disconnect, Start, Stop) disposti secondo l'immagine riportata

Si implementi il seguente protocollo:

- Alla pressione del pulsante “Connect”, l'applicazione deve inviare una richiesta di connessione utilizzando indirizzo IP e porta indicate nei campi testuali “IP Address” e “Porta”. La richiesta di connessione (ai fini dell'esercizio odierno) consiste nello scrivere sul log (cf. logging in Java) la stringa `connect <IP Address>:<Porta>`.
- Alla pressione del pulsante “Start”, dopo la connessione, l'applicazione deve mandare il comando `start`. Anche in questo caso, ai fini dell'esercizio odierno, mandare il comando significa scrivere sul log la stringa `start`.
- Alla pressione del pulsante “Stop”, l'applicazione deve mandare il comando `stop`. Di nuovo, ai fini dell'esercizio odierno, mandare il comando significa scrivere sul log la stringa `stop`.
- Alla pressione del pulsante “Disconnect” il client invia il comando `disconnect`. Di nuovo, ai fini dell'esercizio odierno, mandare il comando significa scrivere sul log la stringa `disconnect`.

Gestire correttamente la possibilità di premere i pulsanti, in particolare:

- all'avvio solo il pulsante “Connect” è abilitato
- una volta avviata una connessione, non deve poter essere premuto il pulsante “Connect”
- “Disconnect” può essere premuto solo se una connessione è avviata
- “Stop” può essere premuto solo se il client è connesso
- “Start” può essere premuto solo se il client è connesso ma non è stato fermato.