

1. Napisz klienta UDP, który posłuży do komunikacji zgodnie z poniższą logiką. Klient powinien zainicjować połączenie poprzez wysłanie jednego dowolnego znaku do serwera. Serwer odpowie wiadomością, w której pierwszy bajt jest identyfikatorem pakietu, drugi rozmiarem wiadomości (**nie uwzględnia bajtów za identyfikator i rozmiar**), a pozostałe będą przesyłaną wiadomością. Odbierz wiadomość i wyświetl ją na konsoli.
2. Napisz klienta UDP, który posłuży do komunikacji zgodnie z poniższą logiką. Klient powinien zainicjować połączenie poprzez wysłanie znaku nowej linii “\n” do serwera. Serwer odpowie wieloma wiadomościami, w której każdy pierwszy bajt jest identyfikatorem pakietu, drugi rozmiarem wiadomości (**nie uwzględnia bajtów za identyfikator i rozmiar**), a pozostałe będą przesyłaną wiadomością. **Ostatnia wiadomość kończy się znakiem “!”.**(Uwaga! Wiadomości mogą być przesyłane w losowej kolejności) Odbierz wszystkie wiadomości, złóż je w odpowiedniej kolejności (zgodnie z identyfikatorami) oddzielając je znakiem spacji. Odeślij złożoną wartość w jednym pakiecie, na adres i port z otrzymanych pakietów, w takim samym formacie, zawierającym identyfikator i rozmiar. Serwer odpowie wiadomością, czy twoje rozwiązanie jest poprawne.
3. Napisz klienta UDP, który posłuży do komunikacji zgodnie z poniższą logiką. Klient powinien zainicjować połączenie poprzez wysłanie znaku nowej linii “\n” do serwera. Serwer odpowie wieloma wiadomościami, w której każdy pierwszy bajt jest identyfikatorem pakietu, drugi rozmiarem wiadomości (**nie uwzględnia bajtów za identyfikator i rozmiar**), a pozostałe będą przesyłaną wiadomością. **Ostatnia wiadomość kończy się znakiem “!”.**(Uwaga! Wiadomości mogą być przesyłane w losowej kolejności) Odbierz tylko te wiadomości, których identyfikatory są parzyste. Następnie, odeślij wszystkie te wiadomości w wielu pakietach(**z takimi samymi wiadomościami**), na adres i port z otrzymanych pakietów, w takim samym formacie, zawierającym identyfikator i rozmiar. Serwer odpowie wiadomością, czy twoje rozwiązanie jest poprawne.