

№ 9. Сетевое программирование.

Установка GlassFish и запуск первого web-приложения

Задание

1 часть Сетевое программирование

- 1) Установите связь с ресурсами Интернета (получите файл, значение или контент).
- 2) Создать на основе сокетов одно клиент/серверное приложение. (вариант выдает преподаватель). Демонстрировать на удаленных компьютерах.

Варианты:

1. Сетевая игра «Морской бой».
2. Клиент выбирает изображение из списка и пересылает его другому клиенту, выбранному из списка через сервер.
3. Сетевая игра между клиентами через сервер в крестики-нолики. Размер поля не ограничен (можно ограничить). Для победы необходимо выстроить три в один ряд вертикально или горизонтально.
4. Чат. Сервер рассылает всем клиентам информацию о клиентах, вошедших в чат и покинувших его. Возможен групповой и индивидуальный чат.

- 3) создать класс посылающий сообщения и класс принимающий сообщения на основе отправки дейтаграмм по протоколу UDP.

Вопросы

1. Что такое сетевая архитектура "клиент-сервер"?
2. Чем отличается клиентская часть приложения от серверной части?
3. Что такое сетевой протокол?
4. Что такое стек протоколов?
5. Какие протоколы входят в стек протоколов TCP/IP?
6. Что такое сокет?
7. Что такое номер порта?
8. Как установить сетевое соединение?
9. Что такое датаграмма?
10. Что такое RMI?

2 часть Установка GlassFish и запуск первого web-приложения

1. Скачайте и установите сервер Glassfish
<https://javaee.github.io/glassfish/download>
2. Изучите состав и назначение папок. Научитесь запускать и останавливать сервер с консоли. Изучите команды. Для проверки

работоспособности в браузере выполните запрос с адресной строкой `http://localhost:8080` и потом `http://localhost:4848`.

3. Научитесь запускать и останавливать сервер с вашей IDE. Предварительно настроив его.
4. Создайте проект типа Web Application. Изучите и поясните структуру проекта. Напишите web-приложение которое должно загружать написанную вами index страницу, допустим, с ФИО, и данными о группе курсе и факультете.
5. Научитесь выполнять deployment проекта и создавать war.

Используйте <https://www.jetbrains.com/help/idea/2019.1/creating-and-running-your-first-java-ee-application.html>