



BÀI THỰC HÀNH SỐ 2 HỌC PHẦN LẬP TRÌNH MẠNG

Yêu cầu: -Sinh viên thực hiện các bài thực hành dưới đây trên máy tính
-Sinh viên chuẩn bị các tài liệu tham khảo, nội dung cần thực hiện trước.

1. Xây dựng chương trình hội thoại Client/Server hoạt động theo giao thức UDP

- Chương trình Server mở cổng và chờ nhận kết nối từ Client.
- Client gửi một chuỗi ký tự đến Server. Server nhận và xử lý gửi trả về cho client các công việc:
 - + In ra chuỗi đảo ngược của chuỗi đã cho
 - + Đổi chuỗi đã gửi thành chuỗi in hoa
 - + Đổi chuỗi đã gửi thành chuỗi thường
 - + Đổi chuỗi đã gửi thành chuỗi vừa hoa vừa thường
 - + Đếm số từ và các nguyên âm của chuỗi đã gửi

2. Xây dựng chương trình hội thoại Client/Server hoạt động theo giao thức UDP

- Chương trình Client cho phép nhập vào từ bàn phím một chuỗi biểu diễn một phép tính gồm các toán tử +, -, (,).
Ví dụ: $5+13-(12-4*6)-((3+4)-5)$
- Chương trình Server thực hiện tính toán và trả kết quả về cho Client.

3. Xây dựng chương trình hội thoại chat room Client/Server hoạt động theo giao thức UDP

- Chương trình Server mở cổng chờ nhận kết nối từ Client.
- Chương trình Client kết nối và thực hiện trao đổi thông điệp qua chương trình Server.

4. Xây dựng chương trình truy xuất cơ sở dữ liệu theo mô hình Client/Server sử dụng giao thức UDP.
