**1. Kiến thức liên quan**

* Lý thuyết chung về lập trình Socket
* Lập trình Socket bằng Visual Studio/Java/C/C++

**2. Xây dựng phần mềm theo mô hình Client/Server thực hiện các yêu cầu sau:**

1. Viết chương trình truyền**/**nhận dữ liệu giữa Client với Server bằng giao thức TCP hoặc UDP( sử dụng giao diện dòng lệnh/giao diện đồ họa)
2. Viết chương trình Client yêu cầu Server tính toán các phép toán đơn giản như +, -, \*, /. Server tính toán xong trả về kết quả cho Client để hiển thị kết quả
3. Viết chương trình Client yêu cầu Server kiểm tra số nhập vào từ Client là số chẵn, lẻ hay là số nguyên tố.
4. Viết chương trình truyền/nhận dữ liệu đa luồng

\*Về UDP :Do SocketType của UDP là dưới dạng Dgram ,tức không chuyển dl dưới dạng Text mà là theo từng mảng byte nên cần phải Encoding các dữ liệu byte đấy

\*Khi UDP-Client/Server nhận dữ liệu từ Server/Client do không biết phía bên kia sẽ gửi lại bao nhiêu ký tự/byte nên ta sẽ khai báo 1 biến chứa 1 khoảng byte (var receiverByte = new byte[ x ] với x là số lượng byte )

**3. Gợi ý:** *Code trên Visual Studio*



