

1. Напишите программу (клиентскую и серверную часть), позволяющую общаться пользователям внутри локальной сети. Используйте при этом протокол TCP.
2. Напишите программу (клиентскую и серверную часть), позволяющую общаться пользователям внутри локальной сети. Используйте при этом протокол UDP.
3. Напишите клиент-серверное приложение, позволяющее передавать файл по сети. Используйте при этом протокол UDP.
4. Напишите клиент-серверное приложение, позволяющее передавать файл по сети. Используйте при этом протокол TCP.
5. Напишите программу, позволяющую играть в «Крестики-нолики» по сети.
6. Напишите программу, позволяющую играть в «Морской бой» по сети.
7. Напишите сетевой калькулятор. На клиентской стороне пользователь вводит выражение, а само его вычисление производится на серверной части.
8. Напишите клиент-серверное приложение, где на клиентской стороне вход в основное окно приложения осуществляется только после его авторизации на сервере, с возможностью регистрации нового пользователя. На серверной стороне хеш связки «логин:пароль» пользователей хранится в отдельном файле.
9. Напишите программу (клиентскую и серверную часть) для перевода значений в различную систему счисления (десятичная, восьмеричная, двоичная, шестнадцатеричная).
10. Напишите программу (клиентскую и серверную часть) для решения квадратных уравнений.