

Курс: Сетевое программирование

Модуль 2. Сокеты

Тема: Сокеты

Задание 1

Переведите первое практическое задание из консольного интерфейса в оконный интерфейс.

Задание 2

Переведите второе практическое задание из консольного интерфейса в оконный интерфейс.

Задание 3

Создайте набор оконных приложение. Первое приложение — сервер, второе приложение клиент. Пользователь вводит в элементы управления информацию об IP-адресе для подсоединения и номере порта. После нажатия на кнопку Подсоединиться клиент подключается к серверу. Если соединения успешно, клиент и сервер могут обмениваться сообщениями до тех пор, пока один из них не попрощается, послав строку Bye. После отсылки этой строки, соединение должно быть закончено. Реализуйте несколько режимов отсылки сообщений:

- Человек (в клиентском приложении человек вводит строку) — человек (в серверном приложении человек вводит строку);
- Человек (клиент) — компьютер (сервер);

Домашнее задание

- Компьютер (клиент) — человек (сервер);
- Компьютер (клиент) — компьютер (сервер).

Для реализации ответов компьютера используйте набор заготовленных фраз, выбранных случайным образом.

Проектируйте архитектуру вашего приложения таким образом, чтобы сетевой блок кода не был завязан на UI. Например, чтобы его было просто перенести из оконного в консольное приложение.