**Naloga:**

Prenos podatkov med server in client applikacijo, z enostavnim »windows desktop« uporabniškim vmesnikom.

**Unit:** Predstavlja vojaško enoto. Več o »unit entiteti« si lahko prebereš v Standardih APP6-C (STANAG 2019) in MIL-STD 2525-D. Za potrebe naloge je class unit precej okrnjen.

**Telemetry:** podatek o gibanju enote (Unit). Navadno se spremlja hitrost, orientacija in lokacija. Enot je lahko v nekem rajonu delovanja precej (nekaj 1000) podatki o premikih pa se tipično prenašajo v intervalih nekaj minut preko ozkopasovnega radijskega omrežja. Za potrebe naloge je tudi telemetrija poenostavljena.

**Radijsko omrežje:** Tipična hitrost radijske omrežja je navadno nekej med 4.800 - 19.200bps (kapaciteta kanala, ki si ga delijo vse enote). Ta pa se spreminja tudi z razdaljo in atmosferskimi pogoji. LAN (TCP/IP) predstavlja v nalogi radijsko omrežje.

**Navodila:**

Dopolni priložene projekte v solutionu z:

1. Na serverski strani naredi uporabniški vmesnik, kjer bo lahko uporabnik vnesel parametre za Unit entiteto ter poslal podatke k odjemalcu. Unit ter Telemetry razreda lahko razširiš za potrebe prikazovanja ter prenosa podatkov.
2. Prenos podatkov naj bo preko TCP/IP protokola. Bodi pozoren na optimizacijo velikosti paketa. Naj se ne prenašajo nepotrebni podatki, prenos podatkov pa naj bo kar se da optimiziran.
3. Na strani odjemalca prejmi podatke ter jih prikaži na uporabniškem vmesniku. Na odjemalčevi strani zadostuje samo prikaz podatkov.