

Opis uruchomienia programu:

1. Najpierw uruchamiamy plik `server.py` znajdujący się w folderze „server” (`../server/server.py`). Po uruchomieniu się okna konsoli, powinien pojawić się komunikat „Server running.” oznaczający, że serwer działa.
2. Następnie uruchamiamy plik `client.py` znajdujący się w folderze `client` (`../client/client.py`). Aplikacja klienta powinna się od razu połączyć z serwerem FTP, co będzie można poznać po ekranie powitalnym klienta „WELCOME TO FTP-CLIENT!”, oraz wyświetleniu dostępnych poleceń.
3. Na konsoli klienta wpisujemy jedną z dostępnych komend (małe znaki, bez spacji) po czym zatwierdzamy ją klawiszem [Enter] i postępujemy według wyświetlanych poleceń.

Uwaga! – przed skorzystaniem z funkcji „send”, plik który zamierzamy przesłać należy umieścić w folderze „client” znajdującym się w folderze „client” (czyli ścieżka przykładowego pliku `file.txt` powinna wyglądać tak: `../client/client/file.txt`

Polecenia:

- *register* – pozwala na rejestrację nowego konta na serwerze. Po wpisaniu tej komendy i zatwierdzeniu jej klawiszem [Enter], ekran konsoli poprosi nas o podanie nazwy użytkownika (jeżeli będzie zajęta, to program wróci do ekranu głównego, na którym ponownie wpisujemy interesującą nas komendę). Po podaniu nazwy użytkownika ponownie zatwierdzamy klawiszem [Enter], po czym program prosi nas o podanie hasła. Po wpisaniu hasła i zatwierdzeniu klawiszem [Enter], powtarzamy tę czynność, aby się upewnić, że pamiętamy hasło i nie pomyliliśmy się podczas jego podawania. Jeżeli wszystko przebiegło prawidłowo, to konto zostało utworzone, a my możemy się na nie zalogować.
- *login* – po wpisaniu tej komendy i zatwierdzeniu jej klawiszem [Enter], zostajemy poproszeni o podanie nazwy użytkownika. Po jej podaniu i zatwierdzeniu klawiszem [Enter], podajemy hasło do konta i ponownie zatwierdzamy klawiszem [Enter]. Jeżeli wszystko przebiegło pomyślnie, to zostaliśmy zalogowani i otrzymaliśmy swój unikatowy nr sesji.
- *ls* – po wpisaniu tej komendy i zatwierdzeniu jej klawiszem [Enter], zostajemy zapytani, czy chcemy wyświetlić przesłane przez nas pliki (na co odpowiadamy yes lub no i zatwierdzamy klawiszem [Enter]), następnie zostajemy zapytani, czy chcemy wyświetlić pliki dostępne publicznie (i tu również odpowiadamy yes/no i zatwierdzamy). Po tych dwóch pytaniach, zostają wyświetlone pliki, które chcieliśmy obejrzeć.
- *send* – po wpisaniu tej komendy i zatwierdzeniu klawiszem [Enter], zostajemy poproszeni o podanie nazwy pliku, który chcemy przesłać (i który uprzednio został umieszczony w odpowiednim folderze). Podajemy jego nazwę wraz z rozszerzeniem (np. `file.txt`) i zatwierdzamy klawiszem [Enter]. Jeżeli plik istnieje, to program zapyta, czy chcemy aby plik był publicznie dostępny (odpowiadamy yes lub no i wciskamy [Enter]). Następnie czekamy aż plik zostanie wysłany na serwer i ponownie ujrzymy ekran powitalny klienta.
- *download* – po wpisaniu tej komendy i zatwierdzeniu jej klawiszem [Enter], zostajemy (podobnie jak w poleceniu „send”) poproszeni o podanie nazwy pliku wraz z rozszerzeniem. Następnie zatwierdzamy ją klawiszem [Enter] i czekamy aż plik zostanie pobrany do folderu „client” znajdującego się w folderze z programem klienta (`../client/client/`).
- *logout* – po wpisaniu tej komendy i zatwierdzeniu jej klawiszem [Enter], aktualnie zalogowany użytkownik zostaje wylogowany.

- *exit* – po wpisaniu tej komendy i zatwierdzeniu jej klawiszem [Enter], program klienta zostaje zakończony i następuje jego zamknięcie.