

TW Mailer Basic - Protokoll

1. Client-Server Architektur

Die TW-Mailer-Anwendung besteht aus einem Client, der die Benutzerinteraktion verwaltet, und einem Server, der für die Speicherung und den Abruf von Nachrichten zuständig ist. Der Client ermöglicht den Nutzern, Befehle wie SEND, LIST, READ, DEL und QUIT einzugeben. Der Server verarbeitet diese Befehle und speichert die Nachrichten in einem Mail-Spool-Verzeichnis.

2. Workflow

Der Workflow sieht vor, dass der Client über TCP/IP eine Verbindung zum Server herstellt. Der Client sendet Befehle, und der Server antwortet mit den entsprechenden Ergebnissen. Nachrichten werden in einem strukturierten Verzeichnisformat gespeichert, wobei für jeden Benutzer separate Unterverzeichnisse verwendet werden.

3. Verwendete Technologien

Für die Entwicklung haben wir C++ als Hauptprogrammiersprache genutzt. Die Kommunikation erfolgt über die Sockets API, während wir für die Dateioperationen die Standard-C++-Bibliotheken verwendet haben. Zur Verwaltung von Verzeichnissen haben wir die <dirent.h>-Bibliothek eingesetzt.

4. Entwicklungsstrategie

Wir haben die Entwicklung in mehreren Schritten durchgeführt: Planung des Projektumfangs, parallele Implementierung von Client und Server, umfassende Tests und Dokumentation des Codes. Darüber hinaus haben wir Nutzerfeedback eingeholt, um die Anwendung zu optimieren.

5. Notwendige Anpassungen

Wir haben festgestellt, dass eine verbesserte Fehlerbehandlung und Sicherheitsmaßnahmen notwendig sind. Zudem haben wir über Multi-Threading nachgedacht, um die Serverleistung zu steigern.