

# Programowanie Aplikacji Sieciowych - Laboratorium 1

1. Napisz program, w którym pobierzesz od użytkownika nazwę pliku tekstowego, a następnie skopiujesz go do pliku pod nazwą `lab1zad1.txt`
2. Napisz program, w którym pobierzesz od użytkownika nazwę pliku graficznego, a następnie skopiujesz go do pliku pod nazwą `lab1zad1.png`
3. Napisz program, w którym pobierzesz od użytkownika adres IP, a następnie sprawdzisz, czy jest on poprawnym adresem.
4. Napisz program, który jako argument linii poleceń pobierze od użytkownika adres IP, a następnie wyświetli odpowiadającą mu nazwę hostname.
5. Napisz program, który jako argument linii poleceń pobierze od użytkownika hostname, a następnie wyświetli odpowiadający mu adres IP.
6. Napisz program, w którym połączysz się z serwerem na danym porcie przy użyciu protokołu TCP. Adres serwera i numer portu pobierz jako argumenty linii poleceń. Wyświetl informację, czy udało się nawiązać połączenie. Program powinien akceptować adres w postaci adresu IP jak i hostname.
7. Napisz program (skaner portów), który dla danego serwera przy użyciu protokołu TCP będzie sprawdzał, jakie porty są otwarte. Adres serwera pobierz jako argument linii poleceń. Program powinien akceptować adres w postaci adresu IP jak i hostname.