



Java Avançado

Exercícios Propostos

Programação em Rede com Sockets TCP/IP e UDP/IP

1 Exercício

Implemente um programa de chat numa arquitetura cliente-servidor. Deve haver um servidor, que fica aguardando a conexão de clientes; e um ou mais clientes, que se conectam ao servidor. Os clientes podem enviar mensagens ao servidor, e este deve distribuí-las a todos os clientes conectados no momento.

2 Exercício

Implemente um servidor HTTP básico que atende requisições do tipo GET de documentos HTML e imagens. O servidor deve ser capaz de atender múltiplas requisições simultâneas.

Detalhes sobre o funcionamento do protocolo HTTP podem ser obtidos na RFC 2616 (<http://www.ietf.org/rfc/rfc2616.txt>).

3 Exercício

Implemente um jogo da velha multiplayer. Deve existir a figura de um servidor e dois clientes que, depois de conectados, jogam um contra o outro. O servidor controla todo o processamento e os clientes fornecem as jogadas e recebem as informações do servidor sobre o que está acontecendo.