Elektronska Aukcija

Opis:

Korišćenjem Java RMI tehnologije implementirati sistem koji omogućava klijentima da ucestvuju u aukciji i licitiraju za eksponate.

Sistem treba da sadrži sledeće klase sa odgovarajućim metodama:

- Server klasa koja sadrži logiku izvršavanja serverskog dela sistema.
- *Klijent* klasa koja sadrži logiku izvršavanja klijentskog dela sistema.
- *KlijentAukcije* klasa koja sadrži podatke o klijentu koji licitira (identifikator, ime i prezime) i implementira interfejs **java.io.Serializable**.
 - o *KlijentAukcije* (String klijentAukcijeId, String ime, String prezime) konstruktor koji uzima jedinstveni identifikator klijenta aukcije, ime i prezime.
- *Eksponat* interfejs klasa koja sadrži podatke o jednom eksponatu.
 - o *void prijaviLicitaciju*(*KlijentAukcije ka*) metoda koja prijavljuje klijenta sa zadatim identifikatorom, imenom i prezimenom, za aukciju trenutnog ekponata.
 - o KlijentAukcije vratiKlijentaAukcije() metoda koja za trenutni eksponat vraća objekat KlijentAukcije.
 - o *void odustaniOdLicitacije*(String klijentAukcijeId) metoda kojom se vrši odustajanje klijenta od aukcije za trenutni eksponat.
 - o String vratiNaziv () metoda koja vraća trenutni naziv eksponata.
 - o int vratiCenu() metoda koja vraća trenutnu cenu eksponata.
 - o void povecajCenu(int iznos) metoda koja povećava cenu eksponata za određeni iznos.
- **EksponatImpl** klasa koja implementira interfejs klase Eksponat
 - o *EksponatImpl* (String id, String naziv, int cena) konstruktor koji uzima jedinstveni identifikator Eksponata, njegov naziv i inicijalnu cenu
- *EAukcijaManager* interfejs klasa koja sadrži (bazu) niz eksponata.
 - o Eksponat vratiEksponat (String idEksponata) metoda koja vraća referencu na Eksponat za zadati identifikator.
- EAukcijaManagerImpl klasa koja implementira interfejs klase EAukcijaManager
- *EAukcijaCallback* interfeis klasa koja treba da sadrzi callback metod.

Sistem treba da prati sledeći scenario izvršavanja:

- 1. Vrši se startovanje servera na kome se kreira instanca klase *EAukcijaManagerImpl*. U okviru klase *EAukcijaManagerImpl* se inicijalizuje niz od pet objekata tipa *Eksponat* sa odgovarajućim identifikatorima i nazivima.
- 2. Vrši se startovanje klijenta u okviru koga se vrši konektovanje na server i referenciranje objekta tipa *EAukcijaManagerImpl*. Takođe se vrši registrovanje odgovarajućeg callback objekta.

DISTRIBUIRANI SISTEMI – LABORATORIJSKE VEŽBE – JAVA RMI

- 3. Na klijentskoj strani se u okviru komandne linije vrši unos identifikatora klijenta, imena klijenta i prezimena klijenta i na osnovu ovih podataka kreira lokalni objekat tipa *KlijentAukcije* koji će biti korišćen u nastavku prilikom poziva metoda << *Eksponat* >>::prijaviLicitaciju().
- 4. Na klijentskoj strani se zatim unosi identifikator ekponata praćeno porukom "Unesite identifikator Eksponata", Nakon čega se uneti identifikator prosleđuje metodi << *EAukcija* >>:: vratiEksponat().
- 5. U okviru komandne linije se ispisuju naziv i trenutna cena eksponata koji su dobijeni pozivima metoda << Eksponat >>:: vratiCenu () i << Eksponat >>:: vratiNaziv () .
- 6. Vrši se prijava klijenta za taj ekponat pozivom metode «Eksponat»::prijaviLicitaciju() i povećanje cene za 10 pozivom metode «Eksponat »:: povecajCenu(). Nakon povećanja cene eksponata svi registrovani klijenti preko callback metoda dobijaju informacije o klijentu koji je licitirao, identifikatoru eksponata i novoj ceni.
- 7. Postupak se ponavlja za drugi eksponat ali se odustaje od licitacije pozivom na metod << **Eksponat** >>::odustaniOdLicitacije().

Primer izlaza na klijentskoj strani:

Dobrodosli na elektronsku aukciju. Za nastavak unesite vaše lične podatke:

Identifikator: />KL12345

/- IXL/12

Ime

/>Pera

Prezime

/>Peric

Unesite identifikator za eksponat od interesa:

/>EKS 997

Cena eksponata je:

1200

Izaberite opciju:

- a) Licitacija
- b) Odustajanje

/>a

Za koliko uvecavate iznos eksponata?

/>10

Unesite identifikator za eksponat od interesa:

/>EKS 991

Cena eksponata je:

99200

DISTRIBUIRANI SISTEMI – LABORATORIJSKE VEŽBE – JAVA RMI

Izaberite opciju:
a) Licitacija
b) Odustajanje
/>b