

Spis treści

Zadanie I.....	1
Zadanie II.....	1
Zadanie III.....	1

Zadanie I

Zaimplementować aplikacje działające w technologii klient-serwer, przy czym

- klient pobiera dane wejściowe z wejścia standardowego (STDIN) i za pomocą mechanizmu gniazd przekazuje je do serwera,
- serwer odbiera dane od klienta, konwertuje je do postaci heksadecymalnej i wyświetla na standardowym wyjściu (STDOUT).

Języki programowania, które należy wykorzystać do wykonania aplikacji klient i serwer poda prowadzący zajęcia.

Zadanie II

Należy zaimplementować wieloprosesowy serwer, który dane odebrane od każdego klienta (zaimplementowanego w zadaniu I) będzie zapisywał w oddzielnym pliku, przy czym nazwa tego pliku powinna odpowiadać numerowi PID procesu klienta.

Zadanie III

Należy aplikacje zaimplementowane podczas realizacji zadania numer II zmodyfikować w taki sposób, aby do komunikacji wykorzystywane były gniazda UDP.