

Übung: Client implementieren

- Programmieren Sie eine Klasse namens `MyBookingClient`, welche den Web Service synchron aufruft und beide Methoden testet. Verwenden Sie hierzu die generierte Stub-Klasse `BookingServiceStub`.
- Bedenken Sie, dass die Kommunikation mit dem Web Service über den Versand von Nachrichten erfolgt. Sie müssen daher Instanzen der Klassen `GetHotelsRequest` und `CreateReservationRequest` erzeugen und versenden. Als Rückgabe erhalten Sie eine `GetHotelsResponse` bzw. `CreateReservationsResponse` zurück.
- Erweitern Sie Ihre Klasse derart, dass die vom Web Service zurück gelieferten Hotel-Informationen und Bestätigungen auf dem Bildschirm ausgegeben werden.
- Fügen Sie Ihrem Projekt eine Klasse namens `MyCallbackHandler` hinzu, die von der in der letzten Übung generierten Klasse `BookingServiceCallbackHandler` abgeleitet ist. Überschreiben Sie mit Ihrer eigenen Klasse die Callback-Methoden
 - o `receiveResultGetHotels`
 - o `receiveResultCreateReservation`
 - o `receiveErrorGetHotels`
 - o `receiveErrorCreateReservation`.

Alle Methoden sollen zu Testzwecken lediglich eine Meldung auf der Konsole ausgeben, dass eine Antwort bzw. ein Fehler asynchron empfangen wurden.

- Erweitern Sie Ihre Klasse `MyBookingClient` derart, dass der Web Service nun asynchron aufgerufen wird. Überlegen Sie sich, wie sie sicherstellen können, dass der main-Thread nicht endet, bevor die asynchronen Nachrichten vom Callback-Handler empfangen wurden.
- Überlegen Sie, ob diese „asynchrone“ Kommunikation wirklich asynchron ist. Falls nicht... weshalb?