

Spring - Gyakorló feladatok

1.feladat

Leírás

Készítsünk két alkalmazást, mely improvizálni fogja a gondoltam egy számra játékot:

1. alkalmazás:

- Ez az alkalmazás lesz a játék mester. Elindítja a játékot azzal hogy küld egy üzenetet a "jatek" nevű queue-ra. Az üzenet a következőt tartalmazza: "GondoltamEgySzamra".
- A számot random generálja le: 1 és 10 között
- Amennyiben a válaszban helytelen számot kap, úgy válaszoljon vissza egy "NEM"-el.
- Amennyiben helyes, a válasz legyen: "IGEN"

2. alkalmazás:

- Ez az alkalmazás lesz a játékos. Hallgatózik a "jatek" nevű queue-n, s amennyiben beérkezik az üzenet, hogy "GondoltamEgySzamra", akkor random generáljon egy számot (1-10 között) és küldje vissza ugyanarra a címre ahonnan érkezett az előző.
- A válaszadás előtt várjon 1 másodpercet.
- Amennyiben a válasz "NEM", úgy generáljon egy új számot.

Mindkét alkalmazás logolja ki a másiktól kapott üzeneteket és hogy sikeres volt-e vagy sem.

Az alkalmazások kapcsolódjanak egy docker futtatott ActiveMQ-hoz:

- Az oktatás során ez a képfájl volt használva:
<https://hub.docker.com/r/rmohr/activemq>