

Internetprogrammering 1998/1999

Laboration 6

Mål

Målet med den här laborationen är att du skall öva på att konstruera både servrar och klienter baserade på socketar genom att implementera en del av det meddelandesystem som du konstruerade i övning 4.

Uppgift

Konstruera en server till vilken klienter kan ansluta. En klient får vid anslutning ett unikt id-nummer av servern. En klient skall sedan kunna fråga servern om andra anslutna klienter och få en lista på deras id-nummer. En klient skall kunna skicka ett meddelande till antingen någon enstaka (namngiven) annan klient eller till alla andra för närvarande anslutna klienter.

Ett meddelande från en klient till en annan skall rent tekniskt skickas via servern så att en klient säger att den vill skicka ett meddelande, i form av en sträng, till någon viss annan klient. Servern, som håller en tabell över alla anslutna klienter, skickar då meddelandet vidare till adresserad klient.

Vidare skall det finnas metoder för klienter att "logga" ut, dvs säga till servern att dom tänker avsluta förbindelsen.

Konstruera både servrar och klienter på ett sådant sätt att dom på ett robust sätt klarar av att förbindelsen till viss klient, eller server, av någon anledning kan ha gått ner.

Basera denna lösning på klasserna `ServerSocket` och `Socket`. Utnyttja också vid behov trådar.

Ledningar

Se boken kapitel 7-8 samt föreläsningarna om Socketar.

Frågor

Om du har frågor skicka dessa till bjorne@nada.kth.se.

Svar

Skicka svaren till Björn, bjorne@nada.kth.se.

Använd helst rubriken (eng subject) "2D4334 lab6", så kan jag automatiskt sortera in svaren i särskild folder.