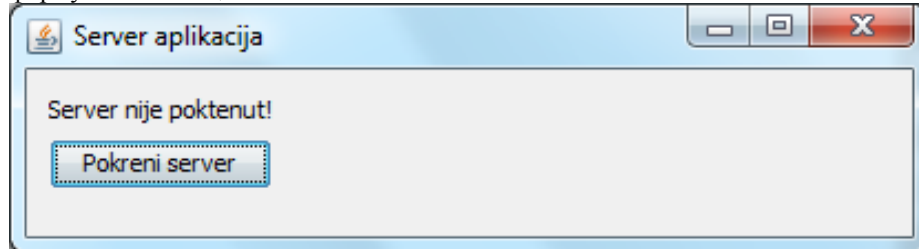


Програмски захтев

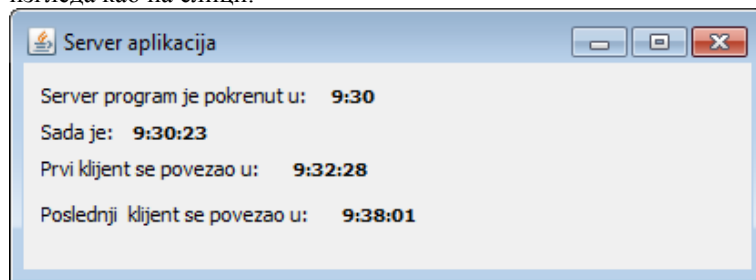
Број поена
MAX
25 поена

Направити клијент и сервер апликацију које комуницирају преко сокета.

Сервер апликација је апликација са графичким корисничким интерфејсом која садржи главну екранску форму као на слици.

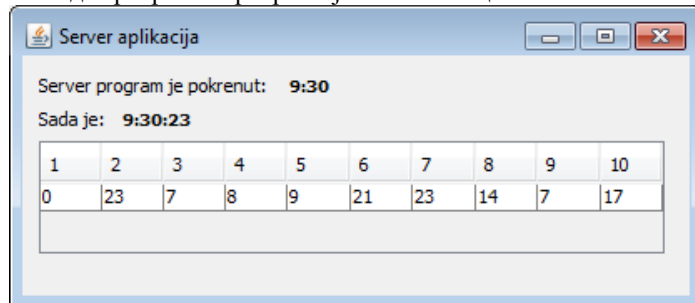


Кликом на дугме покренити сервер, покреће се сервер програм и главна екранска форма мења изглед и изгледа као на слици:



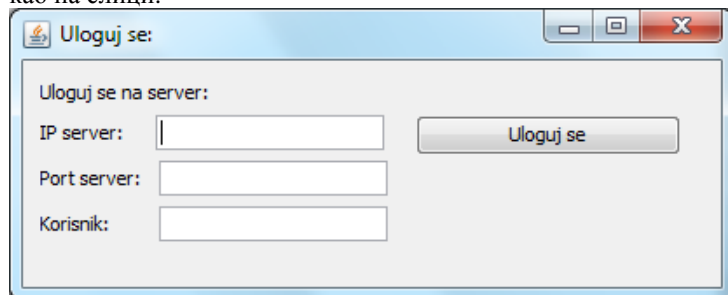
Приказ главне екранске форме серверске апликације се мења у зависности од броја клијената који су се повезали са сервер програмом.

Наком покретања сервер програма, сервер програм креира низ од 10 елемената и пуни овај низ случајним бројевима. Случајни бројеви се генеришу у распону од 0 до 10. Након генерисања бројева изглед серверског програма је као на слици:



(5 поена)

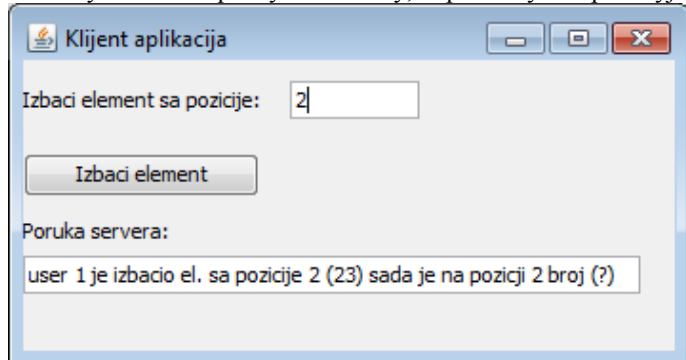
Клијент апликација је апликација са графичким корисничким интерфејсом која садржи екранску форму као на слици.



Само корисник чије је корисничко име: adminX, adminY, userA и userB могу да приступају систему. У случају да корисник не може да приступи систему јер корисничко име није идентично са неким од наведених, сервер програм шаље поруку клијенту: Корисник нема право приступа систему (5 поена)

У једном тренутку два корисника са истим корисничким налогом могу да приступе систему. У случају да корисник жели да се улогује са налогом клијента, а предходно су улогована два клијента под тим налогом, сервер програм шаље поруку клијент програму: Улогована су већ два корисника под тим налогом. Не можете приступити систему (5поена)

Након успешног приступа систему, кориснику се приказује форма као на слици:



Кликом на дугме **Izbaci element**, клијент програм шаље захтев сервер програму да избаци елемент низа који се налази на задатој позицији.

Сервер програм прихвата захтев, брише елемент са задате позиције, проналази најмањи парни број у низу и убацује га на позицију са које је предходни број избачен. Уколико у низу не постоје парни бројеви на задату позицију се убацује случајно генерисани број.

(6поена).

Након брисања елемента сервер програм шаље свим корисницима поруку у следећем формату:

<korisnik> je izbacio el. sa pozicije <pozicija> (<broj>) sada je na poziciji <pozicija> broj <мин.парни број> **(4поена).**