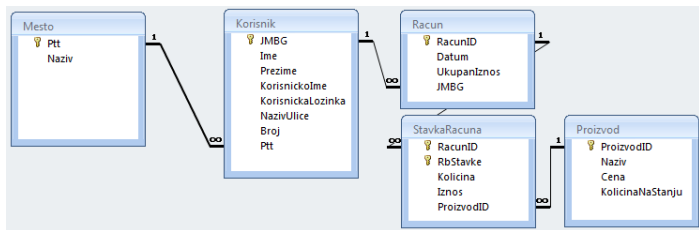


Пројектовање софтвера

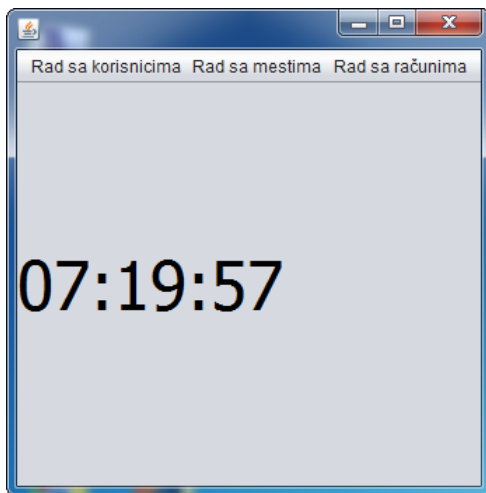
Вежбе 11 - 22.05.2014.

Потребно је направити следећи релациони модел:



Слика 1 Релациони модел

Предлог структуре корисничког интерфејса:



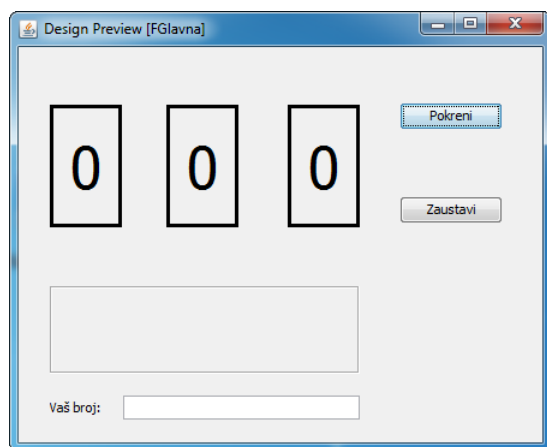
Слика 2 Главна екранска форма

Захтеви:

- Потребно је проширити апликацију са претходног часа (Слика 1. и Слика 2.). На главној екранској форми клијентског програма приказује се тренутно време које се стално ажурира.
- Објаснити начин прекида нити у зависности од стања у којем се нит налази.
- Потребно је направити клијентски и серверски пројекат и реализовати комуникацију коришћењем сокета. **Омогућити да више клијената конкурентно приступа софтверском систему (серверу).**

Домаћи задатак:

- За јак објекат из вашег семинарског рада направите форму која омогућава унос, измену и брисање објекта, користећи клијент-сервер архитектуру. Омогућити да више клијената конкурентно приступа софтверском систему.
- Направити "Бинго" апликацију. У текстуалном пољу **Ваш број** корисник уноси жељени број. Кликом на дугме **Покрени** у лабелама се приказују бројеви. Кликом на дугме **Заустави** добијени број се упоређује са бројем који је унео корисник и приказује се одговарајућа порука (да ли је корисник погодио или није погодио број). Предлог структуре корисничког интерфејса приказан је на Слици 3.



Слика 3 Бинго апликација