

УКУПНО ОСВОЈЕНО ПОЕНА: \_\_\_\_\_

1.Направити клијент-сервер апликацију на следећи начин:

- A. Приликом покретања **Сервер програм** , на стандардном излазу (екрану) кориснику се приказује порука: Молимо Вас унесите број порта на који желите да покренете **Сервер програм**. (погледати слику ниже)

```
-----  
-----  
Pre pokretanja server programa morate uneti broj PORTA  
Molimo Vas unesite broj porta na koji zelite na pokrenete server program:  
PORT:
```

- B. Од корисника се очекује да преко стандардног улаза (тастатуре) унесе број порта на које жели да покрене **Сервер програм** .

Корисник има право 3 пута да покуша да унесе исправно број порта. Уколико из 3 покушаја не унесе исправно број порта (било да је порт заузет или је направио грешку приликом уноса), сервер програм се покрене на default порту који је подешен у систему (апликацији).

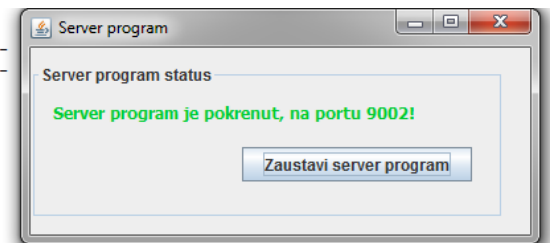
**Појашњење:** Уколико је default порт дефинисан унутра програмског кода број поена које корисник може да освоји на овом делу задатка јесте **1 поен**.

Уколико је default порт дефинисан унутра неке текстуалне датотеке број поена које корисник може да освоји на овом делу задатка јесте **4поена**.

**ОСВОЈЕНО ПОЕНА (А и Б)**

- A. 0 поена (остатак теста се не прегледа)  
B. 1 поен  
C. 4 поена
- C. Након покретања сервер програма кориснику се поред активне конзоле приказује и главна екранска форма као на слици (погледати слику ниже).

```
run:  
-----  
-----  
Pre pokretanja server programa morate uneti broj PORTA  
Molimo Vas unesite broj porta na koji zelite na pokrenete server program:  
PORT:  
9002  
Uspesno ste pokrenuli SERVER program na portu: 9002
```



- D. Кликом на дугме **Заустави сервер програм** корисник има могућност да угаси сервер програм. Уколико приликом клика на дугме **Заустави сервер програм** постоје клијенти који су се повезали са сервер програмом тада се таквим клијентима шаље порука да ће бити искучени из система за 10 секунди.
- A. Када корисници приме ову поруку њима се онемогућава било какав рад са системом. (**3 поена**)  
B. На екранској форми клијенту креће одбројавање од 10 секунди (**додатних 2 поена**).

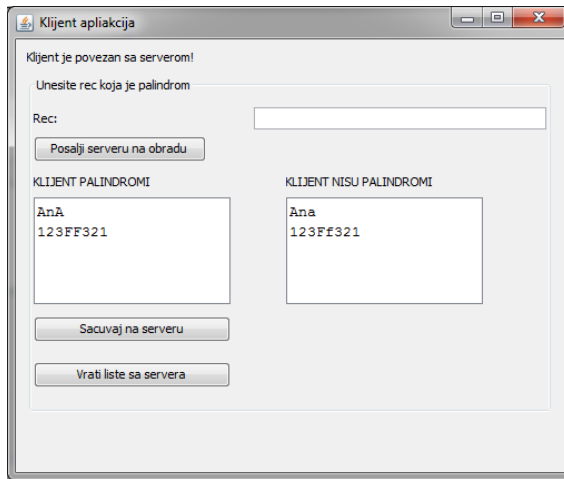
**ОСВОЈЕНО ПОЕНА (А и Б)**

- C. 3 поена  
D. 5поена

## Прјектовање софтвера: 2.колоквијум

26.06.2014. године

- Е. **Клијент програм** је апликација са графичким корисничким интерфејсом имплементирана у оквиру пројекта који се назива **KlijentXYZ**.
- Ф. Након покретања клијент програма на екрану се приказује екранска форма као на слици (погледати слику ниже, и пажљиво погледати који речи и зашто нису палиндроми).



- Г. У текстуално поље реч, корисник уноси реч. Реч треба да буде ПАЛИНДРОМ.
- Н. Кликом на дугме **Пошаљи серверу на обраду** унета реч се шаље сервер програму који проверава да ли је реч палиндром.
- Уколико је реч **палиндром**, реч се чува на страни клијента као палиндром и приказују на екранској форми клијента у листи где се налазе палиндром речи (КЛИЈЕНТ ПАЛИНДРОМИ).
- Уколико реч **није палиндром**, реч се чува на страни клијента као реч која није палиндром и приказују на екранској форми у листи где се налазе речи које нису палиндроми (КЛИЈЕНТ НИСУ ПАЛИНДРОМИ).

### ОСВОЈЕНО ПОЕНА (Е,Ф,Г,Н)

А. 4 поена

- И. Кликом на дугме **Сачувај на серверу** све речи које су палиндроми и које се налазе на страни клијента у листи палиндроми се чувају на серверу.
- На серверу све речи за једног клијента морају бити различите, док на страни клијента може бити дупликата једне исте речи.
- Појашњење: У листи на страни сервера се могу наћи речи АНА и аНа јер су различите.
- У листи на страни клијента се на пример реч АНА може наћи 2 пута, док на страни сервера то не сме бити случај.

### ОСВОЈЕНО ПОЕНА (И)

А. 5 поена

- Ј. Кликом на дугме **Врати листу са сервера** све речи које су сачуване на страни сервера од тог клијента се приказују у листи КЛИЈЕНТ ПАЛИНДРОМИ. Уколико је корисник у међувремену унео неке нове речи, а које се не налазе на серверу, оне предходно морају бити сачуване.
- Појашњење: Ако корисник кликне на дугме **Врати листу са сервера**, па након тога унесе на пример два палиндрома која не постоје у листи палиндрома на серверу, па поново кликне на дугме **Врати листу са сервера**, ова два палиндрома се прво чувају на страни сервера и након тога враћа нова листа са та два нова палиндрома.

### ОСВОЈЕНО ПОЕНА (Ј)

А. 5 поена