

TP5 client générique

Le but de ce TP est simplement d'écrire un client générique utilisant des sockets TCP en Java avec Eclipse. Sur la page web du cours vous trouverez :

- Le client déjà réalisé **client.jar** à télécharger sur votre machine (répertoire de votre choix)
- Un serveur echo **serveur-echo.jar** à télécharger sur votre machine (répertoire de votre choix)
- Un dossier **client-generic** à décompresser dans votre répertoire **eclipse-workspace**
- Le support de cours sur le modèle client-serveur est également disponible

Pour tester le client nous utiliserons des services existants sur des machines publiques.

1. Lancez l'exécution du client générique `client.jar` (double clic)
2. Vérifiez le bon fonctionnement du client en vous connectant sur le port 13 (daytime) de la machine nommée `utcnist.colorado.edu` Le serveur doit vous renvoyer la date et l'heure.



3. Essayez ensuite de vous connecter sur serveur DNS (port 53) public d'Orange : `80.15.35.59` pour essayez le serveur `85.25.105.193` et constatez la différence de fonctionnement
4. Essayez ensuite de vous connecter à `miashs-dc.u-ga.fr` sur le port 22 (SSH, *Secure SHell*) (la liste des services disponibles est visible dans le fichier `/etc/services` sur toute machine Unix).
5. Testez ensuite avec le protocole HTTP. Le serveur HTTP écoute sur le port TCP 80 du serveur `miashs-www.u-ga.fr` ou un autre serveur web comme `www.google.fr`

Les requêtes consistent en un mot-clé, suivi éventuellement de paramètres, et terminées par la séquence `\r\n`. Les paramètres sont séparés par un seul espace.

Testez la requête **GET/** (voir page suivante)

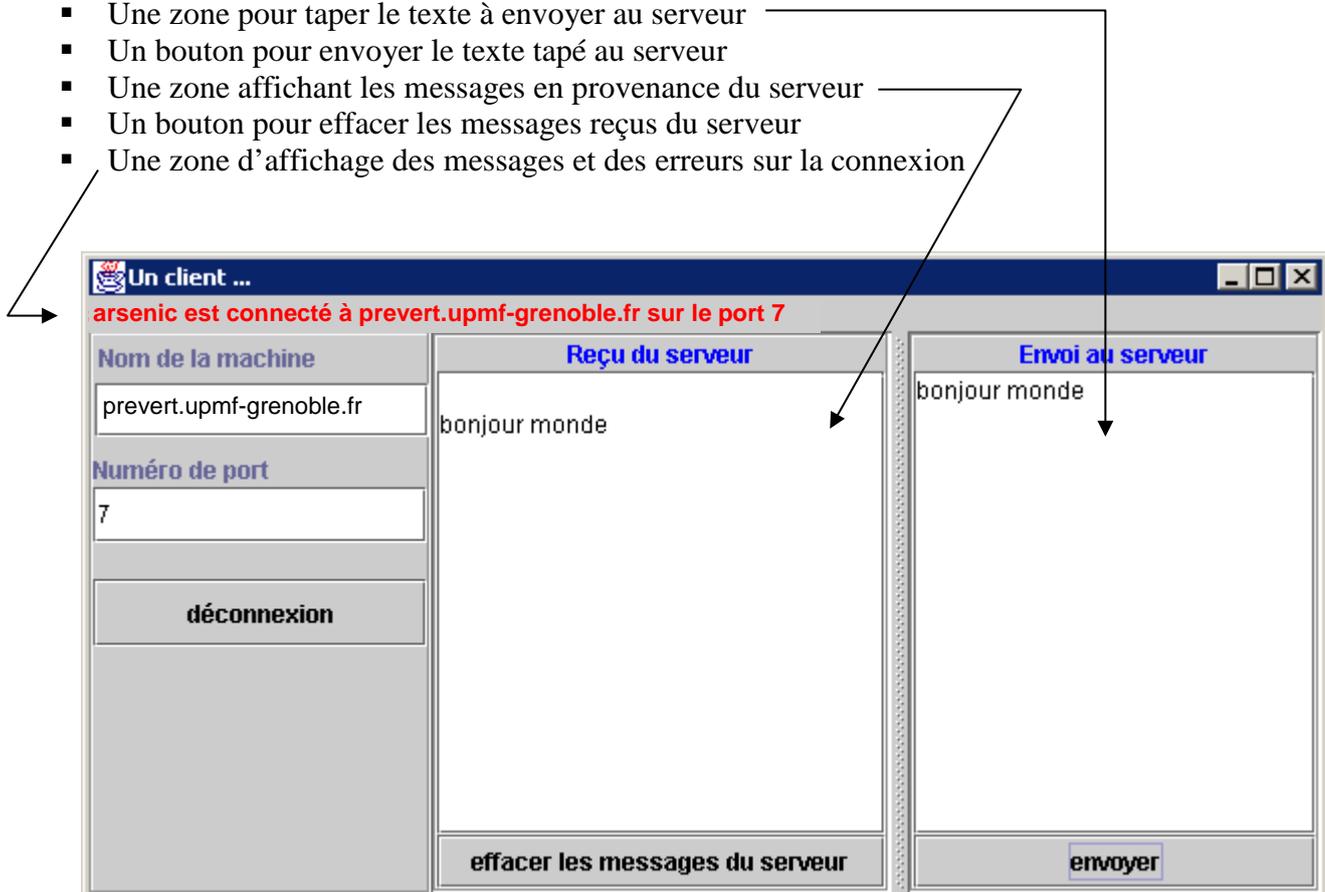


Création d'un client générique avec Eclipse

Démarrez Eclipse et **importez** le projet `client-generic` : **File/Import...** sélectionnez **General/Existing Projects into Workspace** puis le bouton **next** puis sélectionnez le répertoire `client-generic` situé dans le dossier `eclipse-workspace` et cliquez sur le bouton **Finish**.

1) L'interface de votre client contient les éléments suivants :

- Une zone de saisie du nom de la machine sur laquelle se connecter
- Une zone de saisie du numéro de port
- Un bouton de connexion/déconnexion
- Une zone pour taper le texte à envoyer au serveur
- Un bouton pour envoyer le texte tapé au serveur
- Une zone affichant les messages en provenance du serveur
- Un bouton pour effacer les messages reçus du serveur
- Une zone d'affichage des messages et des erreurs sur la connexion



Le programme fonctionne, le travail consiste à compléter le programme pour qu'il puisse se connecter à n'importe quel Variables utilisées dans le programme pour désigner les différents composants de l'interface utilisateur :

