

Übungsblatt 7

Besprechung in der Vorlesung am 2.4.2003

1 Bestimmung der IP-Adresse

Ändern Sie das WhoAml Programm aus der Vorlesung so ab, dass die IP-Adresse des Rechners angezeigt wird, auf dem das Programm läuft.

2 Aufgebohrter Chat-Server

1. Geben Sie die beiden Klassen `ChatServer` und `ChatHandler` (aus der Vorlesung) ein. Prüfen Sie mittels des Telnet-Clients, ob das Chatten mit diesen beiden Klassen funktioniert. Beachten Sie dazu die Hinweise aus der Vorlesung.

Ändern Sie dann den Chat-Server wie folgt ab:

2. Zu Beginn einer jeden Chat-Session soll ein neuer Benutzer nach seinem Namen gefragt werden. Dieser soll gespeichert werden (z.B. als Attribut in der `ChatHandler`-Klasse) und immer vor dem Text ausgegeben werden, der von diesem User gebroadcastet wird.
3. Wenn ein User beim Chatten BYE eingibt, so soll er den Chat auch verlassen können. Sprich, die `while`-Schleife im `ChatHandler` muss terminieren und der entsprechende Socket muss aus der globalen Liste entfernt werden.

3 Lizenzierungsinformation

Java enthält seit Neuestem (Version 1.4.1) auch eine Lizenzierungs- und Aktivierungsfunktionalität, wie es sie auch von Microsoft seit Windows XP gibt. Sie können sich leicht anzeigen lassen, ob Ihre Java-Software legal lizenziert wurde. Um dies zu ermöglichen, haben wir eine Version des Sun LicenseDecoding-Servers installiert. Diese ist unter der IP 139.18.40.2 und der Portnummer 1414 erreichbar.

Um nun zu ermitteln, welche Lizenz- und Aktivierungsinformation für Ihre Software vorliegt, gehen Sie wie folgt vor: Da die Lizenzierungsinformationen mit dem normalen Socket-Netzwerktransfer ausgetauscht werden, reicht es, die Klasse `Client` (aus dem Time-of-the-Day Beispiel) so zu ändern, dass nicht nur eine Zeile ausgegeben wird, sondern aus dem `InputStreamReader` (genauer: dem `BufferedReader`) solange Zeilen gelesen und auf der Konsole ausgegeben werden, wie keine `null`-Referenz eingelesen wurde.