Вариант 24

Написать программу взаимодействия двух машин в режиме “клиент-сервер”. В исходном состоянии машины ждут ввода с клавиатуры команды запроса – put *имя\_файла*. Окончание ввода команды и ее отправка определяется клавишей <Enter>. На приемной стороне в ответ на принятую команду осуществляется попытка создать файл с таким именем. При положительном результате в передающую машину выводится сообщение с положительным ответом, а в противном случае – с отрицательным. Передающая сторона принимает этот ответ и содержимое указанного файла выводится в канал. На приемной стороне формирует дисковый файл. Установление связи, передача данных и завершение связи выполнять в соответствии с протоколом TCP/IP. Завершение работы программы при нажатии ESC.

**Методические указания к заданиям**.

Программы составляются на языке Си (Turbo C++, Borland C++ и т.д.).

1. Для выполнения заданий 1-5 курсовой работы необходимо изучить [разделы 8.1](file:///C:\%D1%83%D1%87%D0%B5%D0%B1%D0%B0\%D0%BF%D1%80%D0%B5%D0%B4%D0%BC%D0%B5%D1%82%D1%8B\5%20%D1%81%D0%B5%D0%BC\%D0%A1%D0%B5%D1%82%D0%B5%D0%B2%D0%BE%D0%B5%20%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D0%BC%D0%BC%D0%BD%D0%BE%D0%B5%20%D0%BE%D0%B1%D0%B5%D1%81%D0%BF%D0%B5%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5%20%D0%BD%D0%B0%D0%B4%D0%BE%20%D0%BA%D1%83%D1%80%D1%81%D0%BE%D0%B2%D1%83%D1%8E\COURSE283\lec_index.htm#_Toc242032355) и [8.2](file:///C:\%D1%83%D1%87%D0%B5%D0%B1%D0%B0\%D0%BF%D1%80%D0%B5%D0%B4%D0%BC%D0%B5%D1%82%D1%8B\5%20%D1%81%D0%B5%D0%BC\%D0%A1%D0%B5%D1%82%D0%B5%D0%B2%D0%BE%D0%B5%20%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D0%BC%D0%BC%D0%BD%D0%BE%D0%B5%20%D0%BE%D0%B1%D0%B5%D1%81%D0%BF%D0%B5%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5%20%D0%BD%D0%B0%D0%B4%D0%BE%20%D0%BA%D1%83%D1%80%D1%81%D0%BE%D0%B2%D1%83%D1%8E\COURSE283\lec_index.htm#_Toc242032356) и выполнить примеры программ приведенных в указанных разделах физическая линия формируется созданием заглушки на COM-порт, либо с помощью стандартного нуль-модемного кабеля.
2. Для выполнения заданий 7-12 к курсовой работе необходимо изучить [раздел 8.3](file:///C:\%D1%83%D1%87%D0%B5%D0%B1%D0%B0\%D0%BF%D1%80%D0%B5%D0%B4%D0%BC%D0%B5%D1%82%D1%8B\5%20%D1%81%D0%B5%D0%BC\%D0%A1%D0%B5%D1%82%D0%B5%D0%B2%D0%BE%D0%B5%20%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D0%BC%D0%BC%D0%BD%D0%BE%D0%B5%20%D0%BE%D0%B1%D0%B5%D1%81%D0%BF%D0%B5%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5%20%D0%BD%D0%B0%D0%B4%D0%BE%20%D0%BA%D1%83%D1%80%D1%81%D0%BE%D0%B2%D1%83%D1%8E\COURSE283\lec_index.htm#_Toc242032357) и выполнить примеры программ, приведенных в указанном разделе. Отладка программ осуществляется при наличии сетевой карты и установленного драйвера IPX. Для установки драйвера IPX можно воспользоваться клиентом Novell. Программы test.prj и ipx.obj можно получить у преподавателя по электронной почте([3af@ngs.ru](mailto:3af@ngs.ru)).
3. Для выполнения заданий 13-18 к курсовой работе необходимо изучить [раздел 8.4](file:///C:\%D1%83%D1%87%D0%B5%D0%B1%D0%B0\%D0%BF%D1%80%D0%B5%D0%B4%D0%BC%D0%B5%D1%82%D1%8B\5%20%D1%81%D0%B5%D0%BC\%D0%A1%D0%B5%D1%82%D0%B5%D0%B2%D0%BE%D0%B5%20%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D0%BC%D0%BC%D0%BD%D0%BE%D0%B5%20%D0%BE%D0%B1%D0%B5%D1%81%D0%BF%D0%B5%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5%20%D0%BD%D0%B0%D0%B4%D0%BE%20%D0%BA%D1%83%D1%80%D1%81%D0%BE%D0%B2%D1%83%D1%8E\COURSE283\lec_index.htm#_Toc242032358) и выполнить примеры программ, приведенных в указанном разделе. Отладка программ осуществляется при наличии сетевой карты и установленного драйвера NETBIOS. Программу можно отлаживать на одной машине
4. Для выполнения заданий 19-24 к курсовой работе необходимо изучить [раздел 8.5](file:///C:\%D1%83%D1%87%D0%B5%D0%B1%D0%B0\%D0%BF%D1%80%D0%B5%D0%B4%D0%BC%D0%B5%D1%82%D1%8B\5%20%D1%81%D0%B5%D0%BC\%D0%A1%D0%B5%D1%82%D0%B5%D0%B2%D0%BE%D0%B5%20%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D0%BC%D0%BC%D0%BD%D0%BE%D0%B5%20%D0%BE%D0%B1%D0%B5%D1%81%D0%BF%D0%B5%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5%20%D0%BD%D0%B0%D0%B4%D0%BE%20%D0%BA%D1%83%D1%80%D1%81%D0%BE%D0%B2%D1%83%D1%8E\COURSE283\lec_index.htm#_Toc242032359) и выполнить примеры программ, приведенных в указанном разделе. Отладка программ осуществляется при наличии сетевой карты. Программу можно отлаживать на одной машине. При этом можно использовать локальный IP-адрес 127.0.0.1.