

Übungsblatt 5 – Multimedia im Netz

Aufgabe: Echtzeit-Text-Streaming in Java

Mittels einer Client-Server-Architektur soll eine Streaming-Anwendung realisiert werden, die ASCII-Zeichen während der Eingabe an einem „Producer“ sofort an eine Reihe von „Playern“ weiterverteilt.

Kernstück ist ein Server, der Verbindungen von Clients (sowohl Producer als auch Player) annimmt und zwischen ihnen vermittelt. Der Server nimmt dazu TCP-Verbindungen an zwei Ports entgegen, wobei einer durch den Producer und der andere durch die Player genutzt wird.

Die Implementierung soll in Java erfolgen und im Rechnerpool lauffähig sein. Die Lösungen müssen über das Online-Abgabesystem hochgeladen werden, neben Sourcecode und .class-Dateien soll eine Bedienungsanleitung enthalten sein.

Diese Aufgabe darf in Gruppen zu je max. 5 Teilnehmern bearbeitet werden.

Abgabetermin: Mittwoch, 15.12.2004.