

## **Zadanie programistyczne 1: UDP Pinger**

**Termin oddania zadania: 10 listopada 2005**

**Maksymalna ilość punktów: 3**

Należy napisać dwa programy: klient i serwer, które porozumiewają się za pomocą UDP. Klient wysyła datagram UDP, a serwer w odpowiedzi odsyła ten sam datagram do klienta. Oba programy powinny działać z linii komend, a nie graficznie, i powinny przyjmować jako argumenty adresy IP oraz porty (serwer: port, na którym ma działać, a klient: port na którym ma działać oraz adres IP i port serwera). Serwer może działać na dowolnym porcie dostępnym dla procesów bez uprawnień administratora. Klient może przyjmować opcje, które sterują komunikacją podobnie, jak dla programu ping.

Obowiązują zasady dotyczące plagiatów, określone w regulaminie przedmiotu, dostępnym na portalu EDU.