

Zaprojektuj rozproszony system służący do definiowania, rejestrowania i wykonywania zadań obliczeniowych, w którym do komunikacji zostaną wykorzystane gniazda TCP/IP (a dokładniej: klasy Socket oraz SocketServer).

W systemie powinny być zaimplementowane następujące klasy:

- Rejestrator – odpowiedzialna za przyjmowanie zadań od Interesantów i wydawanie zadań Egzekutorom. W klasie tej powinna istnieć jakaś struktura danych do przechowywania zadań. Każde zadanie zgłoszone przez Interesanta powinno trafić do tej struktury i uzyskiwać kolejny numer (identyfikator). W strukturze tej powinno być również przewidziane miejsce na przechowywanie wyników zadań oraz ich statusów. Wyniki będą dostarczane przez Egzekutorów, statusy zaś mają odpowiadać stanom: zadanie zgłoszone, zadanie pobrane do wykonania, zadanie wykonane, brak zadania, błąd (sposób implementacji statusów – dowolny). Klasa Rejestrator ma posiadać SocketServer (cały czas nasłuchuje).
- Egzekutor – odpowiedzialna za pobieranie zadań z Rejestratora, wykonywanie zadań i zgłaszanie ich wyników Rejestratorowi. Klasa Egzekutor ma posiadać Socket (do komunikacji dwustronnej z Rejestratorem).
- Interesant – odpowiedzialna za tworzenie zadań i zgłaszanie ich do Rejestratora. Klasa Interesant służyć może do odpytywania Rejestratora o wynik oraz usuwania zgłoszonego wcześniej zadania. Klasa Interesant ma posiadać Socket (do komunikacji dwustronnej z Rejestratorem).

Zakłada się, że zbiór obsługiwanych zadań będzie ograniczony (przynajmniej 2 zadania), np.:

Nazwa zadania	Parametry	Wynik
suma	2.4,3.4,5.2 (tj. ciąg liczb)	9.0 (tj. liczba)
rowKwadr	1.0,0.0,-1.0 (tj. współczynniki a,b,c równ. kw.)	1.0,-1.0 (tj. pierwiastki równ. kw.)

Komunikacja pomiędzy Rejestratorem a Interesantem i Egzekutorem powinna odbywać się z wykorzystaniem następującego protokołu (zobacz rysunek na końcu):

- operacja zgłoszenia zadania:
  - Interesant wysyła do Rejestratora ciąg znaków:  
r:nazwaZadania, par1, par2, ...
  - Rejestrator odpowiada ciągiem znaków:  
n:numerZadania
- operacja pobrania wyniku (zmienia status zadania):
  - Interesant wysyła do Rejestratora ciąg znaków:  
p:numerZadania
  - Rejestrator odpowiada ciągiem znaków:  
w:wynikZadania (jeśli Egzekutor dostarczył wynik) albo s:Status (jeśli Egzekutor nie dostarczył jeszcze wyniku działania)
- operacja usunięcie zadania (zmienia status zadania):
  - Interesant wysyła do Rejestratora ciąg znaków:  
u:numerZadania
  - Rejestrator odpowiada ciągiem znaków:  
s:Status

- operacja pobrania zadania (pobierane jest pierwsze nieobsłużone jeszcze zadanie, pobranie zadania zmienia jego status):
  - Egzekutor wysyła do Rejestratora ciąg znaków:
    - p:
  - Rejestrator odpowiada ciągiem znaków:
    - z:numerZadania,nazwaZadania,par1,par2,...
- operacja zgłoszenia wyniku:
  - Egzekutor wysyła do Rejestratora ciąg znaków (podobnie do parametrów w szczególnym przypadku może być cały ciąg wyników):
    - w:numerZadania,wynik
  - Rejestrator odpowiada ciągiem znaków:
    - s:status

Uwaga:

System powinien być zabezpieczony przed problemami wielowątkowości (np. jeśli Rejestrator równocześnie otrzyma żądanie usunięcia zadania i wykonania zadania).

Uruchomienie systemu powinno polegać na wystartowaniu kilku aplikacji (osobna aplikacja korzystająca z Rejestratora, osobne aplikacje korzystające z Interesantów i Egzekutorów). Wszystkie aplikacje powinny oferować GUI, na którym można będzie wprowadzić parametry połączeń (host, port), wprowadzać inne parametry (jak: wybór operacji do wykonania, parametry operacji) oraz wizualizować wyniki.

Można w widoku Rejestratora pokazywać zadania razem z ich statusami.

Wykonanie zadania w Egzekutorze można wyzwać poprzez naciśnięcie przycisku (dzięki czemu można będzie przetestować zabezpieczenie przed próbą usunięcia aktualnie wykonywanego zadania).

Wszystkie nieopisane reguły (np. co zrobić z usuniętym zadaniem – zmienić tylko jego status czy też całkowicie usunąć z Rejestratora) należy samemu dodefiniować.

