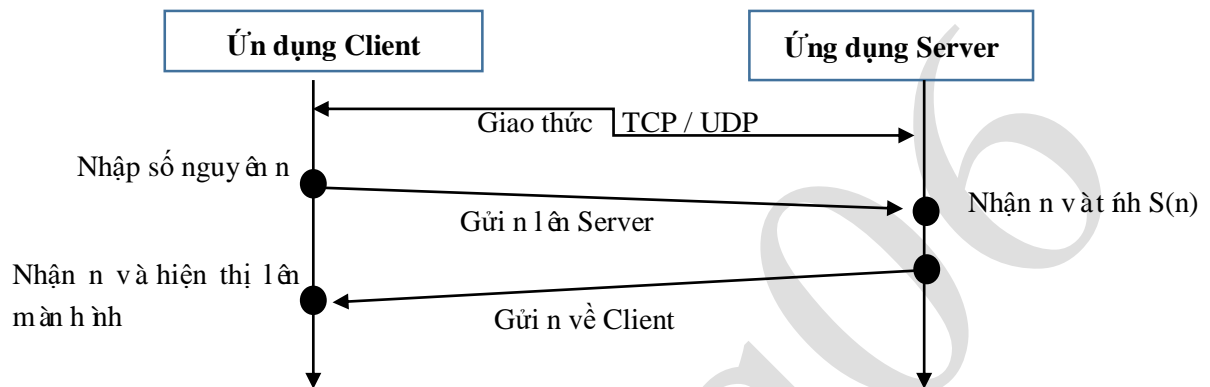


BÀI TẬP ÔN TẬP LẬP TRÌNH C++/C#/JAVA/PYTHON

(Dưới đây là danh sách bài tập về lập trình mạng).

Tùy thuộc mỗi chương theo giáo trình, sinh viên viết các chương trình lập trình mạng theo mô hình client – server (như hình dưới) sử dụng các ngôn ngữ tương ứng như Chương 3, ngôn ngữ lập trình C++; chương 4, ngôn ngữ C#; chương 5, ngôn ngữ Java; chương 6, ngôn ngữ Python. Các chương trình được viết bằng giao thức TCP và UDP



Bài 1: Trên ứng dụng Client, nhập vào một số nguyên n , sau đó gửi lên cho ứng dụng Server. Tại ứng dụng Server, sau khi nhận được số nguyên n , tính tổng biểu thức sau (hình trên):

$$S(n) = x + x^2/2! + x^3/3! + \dots + x^n/n!$$

Server sau khi tính toán gửi kết quả $S(n)$ về cho máy client để hiển thị lên màn hình.

Bài 2: Trên ứng dụng Client, nhập vào một số nguyên n , sau đó gửi lên cho ứng dụng Server. Tại ứng dụng Server, sau khi nhận được số nguyên n , tính tổng biểu thức sau (hình trên):

$$S(n) = x + x^3 + x^5 + \dots + x^{2n+1}.$$

Server sau khi tính toán gửi kết quả $S(n)$ về cho máy client để hiển thị lên màn hình.

Bài 3: Trên ứng dụng Client, nhập vào một số nguyên n sau đó gửi lên cho Server. Máy server nhận số nguyên n và kiểm tra xem n có phải là số nguyên tố hay không. Kết quả kiểm tra là số nguyên tố hoặc không là số nguyên tố được gửi trở về cho client để hiển thị lên màn hình (hình trên).

Bài 4: Viết Chương trình gửi tin nhắn (Messenger) giữa hai máy tính. Tại máy tính server hoặc client đều có thể gửi và nhận chuỗi thông tin và hiển thị lên màn hình.

Bài 5: Viết chương trình gửi một tập tin bất kỳ từ máy client lên server. Hiển thị kết quả gửi thành công gửi tập tin lên máy tính client.

Bài 6: Viết ứng dụng quản lý và điều khiển máy tính client từ xa (từ Server). Máy server có thể xem màn hình của máy client, cài đặt ứng dụng lên client, tắt hoặc khóa một số chức năng khác.

Sinh viên làm bài tập và gửi về email: dung.nguyenquoc@htu.edu.vn

Tiêu đề: <Tên lớp đang học>, tên sinh viên

(P/S: GV sẽ không nhận bài của sv nếu không ghi rõ tiêu đề như hướng dẫn)