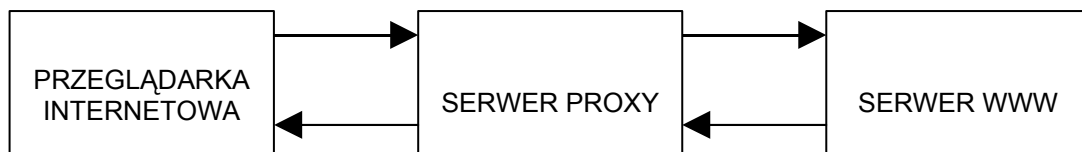


Zadanie programistyczne 2: HTTP proxy
Termin oddania zadania: 19.05.2006

Maksymalna ilość punktów: 4

Należy napisać program będący wielowątkowym serwerem proxy, który pośredniczy w komunikacji pomiędzy przeglądarką internetową a zadany serwer www. Komunikacja ta odbywa się z użyciem protokołu HTTP/1.1 (RFC2616), z wyłączeniem realizacji cache'a przez serwer proxy.



Serwer proxy powinien:

- Być uruchamiany z parametrami z linii poleceń, w których można podać port, na którym działa serwer proxy, oraz plik dziennika
- poprawnie przesyłać żądania klientów, zawartość stron oraz informacje o błędach,
- analizować poprawność odebranych (zgodność ze standardem) następujących nagłówków protokołu HTTP/1.1 i następujących po nich komunikatów (odpowiedzi na żądanie):
 - Accept-Language
 - Accept-Charset
 - Content-Language
 - Content-Length
 - Host

Na przykład, nagłówek Content-Length zawiera długość danych w komunikacie. Należy sprawdzić, czy dane mają rzeczywiście taką długość.

- wyświetlać na bieżąco na ekranie wyniki wyżej wymienionej analizy odebranych nagłówków,
- rejestrować wyniki wyżej wymienionej analizy odebranych nagłówków w pliku tekstowym o nazwie podanej w parametrach programu (domyślnie: proxylog.txt)

Obowiązuje językiem programowania jest JAVA.

Poprawny projekt powinien zawierać:

1. pliki źródłowe (java)
2. pliki wykonywalne (class, względnie jar)
3. plik HowTo.txt
4. przy nagłówku każdej funkcji i każdej klasy powinien być krótki komentarz, w którym należy umieścić informacje o przeznaczeniu danej klasy i funkcji.

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