

8 Netzwerk-Anwendung

Übung 25 Webserver

Die Klasse `Server` realisiert - wie der Name schon sagt - einen einfachen Webserver.

- Kopieren Sie die Java-Datei von meiner Homepage (Endung umbenennen). Lassen Sie die Datei übersetzen und starten dann den Server (entweder über Eingabefenster oder in BlueJ durch die Methode `start`). Geben Sie dann in Ihrem Lieblings-Browser die Adresse `http://localhost:1234/` ein. Jetzt müsste eine Seite mit dem Inhalt `In Arbeit` erscheinen.
- Untersuchen Sie anhand des Java-Codes die Funktionsweise. Was passiert, wenn man Adressen in der Form `http://localhost:1234/lotto` eingibt?
- Erweitern Sie das Programm zu einem Glückspiel-Server:
 - In der Adresse (URL) kann man entweder `lotto` oder `roulette` eingetragen.
 - Bei `lotto` werden 6 Zahlen, bei `Roulette` eine Zahl zufällig gewählt.
 - Das Ergebnis soll als Inhalt der vom Server zurückgegebenen Seite dargestellt werden.