

## Übung 4 – Multimedia-Programmierung

### Inhalt

- Laden und Senden von Daten: URL Strings, Shared Objects, XML
- XML-Socket Server, Electroserver

### Aufgaben

#### Aufgabe 1: Shared Objects

Erstellen Sie einen Knopf und ein Textfeld. Auf Knopfdruck wird eine Zufallszahl zwischen 0 und 1000 erstellt und im Textfeld angezeigt. Zeigen Sie eine dazugehörige Highscore-Liste (z.B. mittels einer List-Komponente) an. Die Highscore-Liste soll mittels eines Shared-Objects permanent auf der lokalen Festplatte gespeichert werden.

#### Aufgabe 2: Electroserver

Der Electroserver (<http://www.electrotank.com/electroserver/>) ist eine Implementierung eines XML-Socket-Servers. Zusätzlich bietet er vorgegebene AS-Klassen für die Client-Anwendungen. Diese Klassen unterstützen eine vereinfachte Realisierung von Chats und Multiplayer-Spielen.

Implementieren Sie einen Chat. Aus Gründen der Einfachheit können Sie IP, Port, User-Namen, Raumnamen und Zonen-Namen fest implementieren (die Daten erhalten Sie in der Übung). Status- und Fehlermeldungen sollen ausgegeben werden, sowie bei erfolgreicher Anmeldung die Liste der bereits eingeloggten anderen User.

Hinweis zum Vorgehen:

- getInstance()
- connect() und onConnection()
- login() und loggedIn
- joinRoom() und roomJoined()
- getUserList()

Optionale Erweiterungen: Fügen Sie Ihrer Oberfläche weitere Ein- und Ausgabeelemente hinzu, so dass sie Chat-Nachrichten senden und empfangen können. Außerdem soll die Liste der eingeloggten User bei Änderungen aktualisiert werden.