**Sieciowe aplikacje multimedialne**

**Lab4**

**Paweł Fiderek**

Zadanie na dziś: napisanie klienta strumieniowego odtwarzacza filmowego.

Do istniejącego serwera napisać aplikacje kliencką pobierającą i odtwarzającą strumień filmowy w sposób opisywany na wykładzie.

Strumień powinien być możliwy do obejrzenia / podglądu pod adresem:

<http://localhost:8899/test.mjpg>

Klasy które będą pomocne w ukończeniu zadania:

Uri;

HttpWebRequest;

HttpWebResponse;

„przyjazny kod” :

MemoryStream ms = new MemoryStream(jpeg);

Image img = Image.FromStream(ms);

POWODZENIA!!!