

**Tracer**

- 1. Implementieren Sie eine eigene Trace-Komponente für Debug-Ausgaben auf dem Target (Trace-Client). Der Trace-Client soll 4 Konsolen bedienen können, mit einer Puffertiefe (Queue) von 1 kByte. Jede Trace-Nachricht sei vom Typ CMessage, entweder als Kopie eines Events im System, die vom Dispatcher an den Trace-Server geschickt wird oder sie sei eine Text-Nachricht aus einer der 3 Komponenten (Hmi, Tuner, Admin).**

**Achten Sie darauf, dass Ihre Komponente 'threadsafe' ist.**

- 2. Implementieren Sie einen eigenen sehr einfachen Trace-Server auf dem PC.**
- 3. Zeigen Sie ein Testbeispiel.**

**Nutzen Sie dafür die angebotenen Queue- und Socket-Klassen etc.**