

## Java (laboratorium)

### zadanie nr 12

W pakiecie `roznosci.gry` napisz program umożliwiający granie w *kółko i krzyżyk* poprzez sieć. Program ma się składać z dwóch części: serwera i klienta (obie zaprogramowane jako aplikacje okienkowe). Serwer i klienty powinny się komunikować poprzez gniazda (klasy `Socket` i `ServerSocket`) po protokole TCP.

Program klienta powinien po uruchomieniu nawiązać połączenie z serwerem i czekać, aż server przydzieli mu partnera do gry. Serwer natomiast łączy graczy w pary i pośredniczy w rozgrywce. Na każdego gracza lub każdą parę graczy jest przydzielany po stronie serwera osobny wątek obsługujący grę. Oczekującemu graczowi jest przydzielany partner, gdy do gry zgłosi się nowy zawodnik lub jakiś pojedynek się zakończy (zwycięzca gra z oczekującym, a przegrany czeka na następną kolejkę).

Program należy opatrzyć stosownymi komentarzami dokumentacyjnymi i na końcu wygenerować dokumentację poleceniem `javadoc`. Opracuj i dokładnie opisz protokół wymiany informacji pomiędzy serwerem a klientem.

*Paweł Rzechonek*  
Wrocław, 19 stycznia 2005.