

Java

(studia dzienne)

zadanie nr 13

19 stycznia 2006

Napisz program umożliwiający granie w *statki* poprzez sieć. Program ma się składać z dwóch części: serwera i klienta (obie zaprogramowane jako aplikacje okienkowe w technologii *Swing*). Serwer i klienty powinny się komunikować poprzez gniazda (klasy `ServerSocket` po stronie serwera i `Socket` po obu stronach) po protokole TCP/IP.

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).

Uwaga:

Opracuj i dokładnie opisz w komentarzu protokół wymiany informacji pomiędzy serwerem a klientem.

Paweł Rzechonek
Wrocław, 12 stycznia 2006.