

Презиме и име:

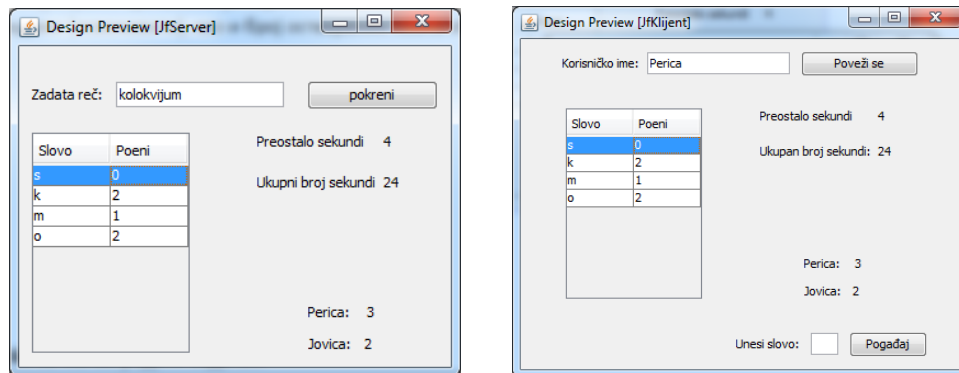
1. 06. 2016. год.

Број индекса:

Група задатака: 2

Број поена:

Потребно је имплементирати игру погађања слова. Клијентски и серверски програм садржи графички кориснички интерфејс. На серверском корисничком интерфејсу приказана је одабрана реч, слова која су погађана, поени који су освојени по сваком слову, преостали број секунди (освежавати), укупно трајање игре, корисничка имена играча као и број поена који је остварио сваки играч. На клијентској страни приказано је корисничко име играча, слова која су погађана, преостало време у секундама (освежавати), као и број остварених поена оба играча.



Ово је предуслов како би се могао радити задатак.

- На серверском програму се уноси реч за погађање и покреће сервер, након чега сервер чека на повезивање два клијента.
- Клијенти се повезују на сервер на тај начин што серверу шаљу адресу електронске поште. Адреса мора да садржи знак @ који не сме бити на почетку ни на крају.
- Након што се оба клијента успешно повежу, сервер прорачунава укупано време трајања игре у секундама, које се израчунава тако што се број различитих слова у одабраној речи за погађање помножи са 3. Поред тога, сервер шаље поруку клијентима да могу да почну са погађањем.

(10 поена)

- Клијенти асинхронно погађају слова. Свако погођено слово играчу доноси онолико поена колико се то слово пута налази у задатој речи. Сервер обавештава кориснике о слову које је покушано и броју поена који је остварен.
- Сервер не дозвољава да се више пута погађа исто слово.
- Игра се завршава када се погоде сва слова, или када истекне време за погађање. Сервер шаље клијентима поруку који је корисник остварио више поена.
- Након што је игра завршена, клијенту се онемогућава погађање, а корисничко име победника се боји зеленом бојом, а пораженог црвеном бојом.

(20 поена)