

Име и презиме студента:

Број индекса:

Група задатака: 1

ЗАДАТАК:

Потребно је имплементирати апликацију "игре вешала" као клијент-сервер апликацију која треба да испуни следеће захтеве:

- клијент приступа систему пријавом на систем (емаил адреса, корисничка шифра). Поред уноса параметара за приступ система, корисник бира категорију из које жели да погађа задати појам. Категорија може бити (градови Европе, називи предмета на ФОН-у, фудбалски тимови у Србији). Извршити валидацију емаил адресе (мора да садржи знак @) и корисничке шифре (корисничка шифра мора да почне словом и да садржи барем једну цифру).
- клијент шаље захтев сервер програму за приступ систему (у једном тренутку само један корисник са истим подацима може да приступи систему)
- сервер програм омогућава приступ систему
- сервер програм за корисника у зависности од категорије коју је изабрао бира један од постојећих појмова (по неком дефинисаном алгоритму) који корисник (преко клијент програма) треба да погоди. За сваку категорију појмова на страни сервера постоји унапред задата листа појмова. Након што сервер програм изабере одређени појам који клијент треба да погађа, сервер програм шаље клијенту форматирани стринг који садржи онолико знака * колико задати појам има карактера
- корисник погађа слово по слово. Максималан број покушаја за задати појам је број слова увећан за 8. У сваком тренутку на страни клијента се види која слова је клијент користио за погађање (не може поново да користи иста слова), број покушаја и форматирани стринг који представља појам који се погађа (на пример *** или *А* или *М***Р**М)
- сервер програм након сваког покушаја проверава да ли задато слово постоји у појму који корисник погађа и враћа одговарајућу информацију о томе
- игра траје док клијент не погоди задати појам, или док клијент не прекорачи дозвољени број покушаја
- сервер програм након завршетак игре шаље поруку клијенту о томе да ли је задати појам погођен или не, и искључује клијента.

Максималан број поена је: 25
