

Презиме: _____

Име: _____

Бр.индекса: _____

ВАЖНО:

На локалном диску **C** направити фолдер са **вашим бројем индекса** у следећем формату:

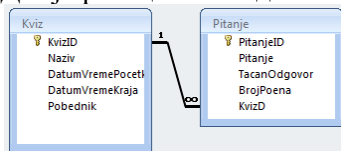
ГодинаУписа_БројИндекса(4 цифре) Пример фолдера: 14_0008 или 14_0123.

У root-у вашег фолдера сачувајте базу података у посебном фолдеру **baza**.

Није дозвољено мењање постављених корисничких захтева и модела базе података.

Програмски захтев

Дат је релациони модел као на слици 1.:



Слика 1. Релациони модел

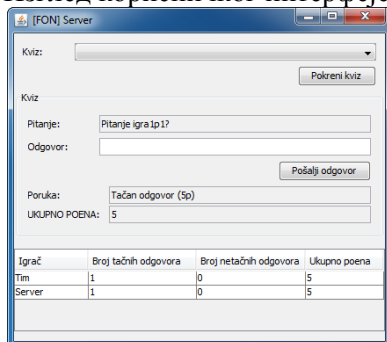
Потребно је направити клијент-сервер програм који комуницирају преко сокета.

Клијент програм је реализован као апликација са графичким корисничким интерфејсом (**обавезно**).

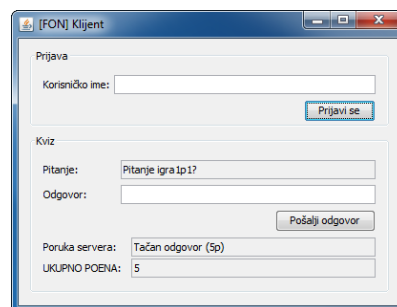
Сервер програм је реализован као апликација са графичким корисничким интерфејсом (**обавезно**).

Ово је предуслов да би се могао радити задатак.

Изглед корисничког интерфејса серверског и клијентског програма приказан је на сликама 2. и 3., респективно.



Слика 2. Кориснички интерфејс серверског програма



Слика 3. Кориснички интерфејс клијентског програма

Покретање игре

Приликом покретања сервера, у падајућој листи **Квиз** налазе се сви доступни квизови (табела *Kviz* налази се на страни сервера). Након избора квиза потребно је кликнути на дугме **Покрени квиз** чиме се ажурира атрибут *DatumVremePocetka* и покреће серверски програм који очекује клијенте (тј. играче који чине тим). Број порта сервера и број играча дефинисани су кроз датотеку *settings.properties* на следећи начин (**5 поена**):

port = 9000

broj_igraca = 3

Пријављивање на систем

Омогућити играчу да се пријави на систем. Да би се играч успешно пријавио потребно је да унесе корисничко име и кликне на дугме **Пријави се**. Играчу се онемогућава пријављивање на систем уколико већ постоји пријављен играч са датим корисничким именом. Такође, играчу се након пријаве онемогућава даљи рад све док се у игру не укључи потребан број играча који је дефинисан на страни сервера. (**5 поена**)

Одговарање на питања

Након пријављивања потребног броја играча, играчи тимски играју против сервера. Играчима и серверу се приказују питања за квиз који је покренуо сервер (табела *Pitanje* налази се на страни сервера). Након уноса одговора на питање потребно је кликнути на дугме **Пошаљи одговор** чиме се врши слање одговора серверу. Као одговор тима на постављено питање рачуна се први клик на дугме **Пошаљи одговор**. На исто питање одговор даје и сервер. Сваки тачан одговор тиму/серверу доноси одређени број поена (атрибути *TacanOdgovor* и *BrojPoena* табеле *Pitanje*), док се за нетачан одговор одузима 20% од броја поена предвиђених за тачан одговор. Након сваког одговора тима и сервера приказати укупан број поена, уз истовремени приказ наредног питања из активног квиза. (**15 поена**)

Проглашење победника

Серверски програм води евиденцију о питањима изабраног квиза, пријављеним играчима, броју тачних и нетачних одговора и укупном броју поена тима/сервера. Након одговора на сва питања, серверски програм обавештава све играче да је квиз завршен и приказује им победника (сервер или тим) чиме се онемогућава даље слање одговора. Такође, серверски програм ажурира атрибуте *DatumVremeKraja* и *Pobednik* табеле *Kviz*. (**15 поена**)