

# Hangman Game Online

Ali Nazar

1991-05-08-4959

## Bild på spelet:



## Beskrivning

Detta är ett client server baserat hangman spel. Spelet går ut på att man ska gissa sig fram till ett ord som generats av hangman servern. Man har ett X antal försök på sig till att gissa ordet som generats och man kan gissa genom att skriva hela ordet, eller att gissa med enbart 1 bokstav.

flera klienter kan koppla upp sig mot hangmanservern för att kunna spela hangman spelet. Man ser dessutom (som i bilden ovan) status på sitt ord hittills, hur många försök man har kvar, samt hur mycket poäng man har. Dessutom så ser man också självaste hangman gubben och hur lång det är kvar tills han blir hängd.

## Användning

För att kunna köra spelet så måste Hangman server först vara upp och aktiverad. Det görs genom att först starta **server.java** klassen. Servern är uppkopplad till localhost samt port 80 och detta måste då även skrivas in då man skapar en client.

Nu när servern är upp och igång så gäller det att starta client.java klassen. (Som i bilden ovan) så kommer programmet att först fråga efter en IP adress (här kan man skriva localhost). Efter detta steget så kommer programmet fråga efter en port, vilket blir port 80(det räcker endast att skriva siffrorna "80"). Efter man angett denna information och allt går som det ska så kommer en till ruta komma upp där programmet kommer att be användaren att gissa en bokstav/ord.

Vinner man en runda så återställs inte "tries left" fältet tillbaka, utan man ska försöka skrapa fram så mycket poäng som möjligt under det x antal angivna försöks gångerna.

## Klasser:

**Server.java:** Denna klassen agerar som en server och kopplas upp till port 80 och host: localhost. Klassen väntar på en klient genom metoden accept() och så snart den får en request från en klient så tilldelar server den klienten en egen tråd som klienten jobbar emot.

**HangManGameThread.java:** Detta är klassen som kallas ifrån server klassen och agerar som en tråd för uppkopplade klienter. Denna klassen skickar, tar emot meddelanden från sin tilldelade klient

**Client:** Denna klassen agerar som en klient som kopplar upp sig mot servern. Den öppnar en ClientSocket med port 80 och **localhost** som host och så snart den är uppkopplad så kallar den på GUI klassen som skapar självaste grafiska gränssnittet (som visas i bilden ovan).

**GUI:** denna klassen skapar den grafiska gränssnittet samt alla komponenter som finns i gränssnittet. Dessutom så finns det metoder som man kan kalla på för att ändra hur

komponenterna ser ut( såsom hangman bilden) i rutan samt för att kunna ändra variablerna under score, status of word och tries left.

