

## Kółko krzyżyk.

### CEL:

Aplikacja desktopowa klient serwer – jedna osoba gra na kliencie, druga na serwerze.

Praca w parach. Jedna osoba robi klienta druga serwer.

### ZAŁOŻENIA:

- Cała logika gry ma być zrobiona na serwerze.
- Uruchamiając program mamy możliwość stworzenia servera lub podłączenia się do servera!!!
- Dodatkowo zapis na serwerze następujących danych:
  - Kto z kim grał (nick)
  - Kto grał kółkiem a kto krzyżykiem
  - Data z godziną gry
- Kółko i krzyżyk → dane dla całej planszy mają być zrobione w tablicy jednowymiarowej.
- Klient ma możliwość podglądu wszystkich poprzednich gier.
- Klient ma możliwość zapisu do pliku pobranych wyników gry.

Ocenianie: max 10pkt

Serwer i klient:

- Wiele klas sensownie stworzonych [2pkt]
- Użycie polimorfizmu (sensowne) [2pkt]
- Zapis odczyt danych [2pkt]

Serwer:

- wysyłanie danych gier do klienta [2pkt]
- Sprawdzenie kto wygrał [2pkt]

Klient

- wyświetlanie wyników gier w przejrzysty sposób [2pkt]
- Podłączenie do serwera dopiero po naciśnięciu przycisku [2pkt]

### CELUJĄCY:

Możliwość wyboru czy program podłącza się do serwera czy tworzy serwer z możliwością wpisania IP i portu!!!