

Gliwice, 02.01.2016

Raport z Java i programowanie w sieci Internet

Numer ćwiczenia
4

Prowadzący
Łukasz Lipka

Łukasz Szafirski
grupa 4, sekcja 8

1. Temat projektu

Tematem projektu jest „WikiHangman” czyli popularna gra w wisielca oparta na hasłach pobieranych z serwisu Wikipedia.

2. Założenia projektu

- Podział na dwa projekty: klient, serwer
- Klient wysyła komendy do serwera
- Serwer przeprowadza całą logikę domenową i zwraca wynik do klienta

3. Postęp w tym ćwiczeniu

Podzielono aplikację na projekt klienta i serwera TCP. Obiekty modelu są tworzone przy każdym żądaniu, jednakże są tworzone na podstawie zawartości pliku tekstowego, ponieważ wymagane jest odświeżenie danych w przypadku kiedy inny klient przeprowadza zapis do pliku.