

Gliwice, 11.12.2016

Raport z Java i programowanie w sieci Internet

Numer ćwiczenia
3

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

Finalnie projekt będzie podzielony na część klienta, który otrzymuje hasło od serwera, który prowadzi bazę danych graczy i ich statystyk.

3. Postęp w tym ćwiczeniu

Zastąpiono dotychczasowe okno konsolowe oknami z wieloplatformowej biblioteki „Swing”.