

Федеральное государственное автономное  
образовательное учреждение  
высшего образования  
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Институт космических и информационных технологий  
институт

Вычислительная техника  
кафедра

**Клиент-серверное приложение РасMan**

Руководитель		<hr/>	<u>А.И.Легалов</u>
		подпись, дата	инициалы, фамилия
Студент	КИ14-06Б номер группы	<hr/>	<u>М.В.Рожков</u>
		подпись, дата	инициалы, фамилия
Студент	КИ14-06Б номер группы	<hr/>	<u>Д.Н.Галин</u>
		подпись, дата	инициалы, фамилия
Студент	КИ14-06Б номер группы	<hr/>	<u>Д.Е.Костыгин</u>
		подпись, дата	инициалы, фамилия
Студент	КИ14-06Б номер группы	<hr/>	<u>А.А.Шатоба</u>
		подпись, дата	инициалы, фамилия

Красноярск 2018

## ОБЩИЙ КОНЦЕПТ

В данном приложении реализована игра РасМан. К игре можно подключиться как обычный человек и поиграть. Кроме того, имеется возможность подключить своего бота посредством предоставленного API.

## ОБЩИЙ ПРИНЦИП ПРИЛОЖЕНИЯ

Базовый принцип работы приложения продемонстрирован на рисунке 1.

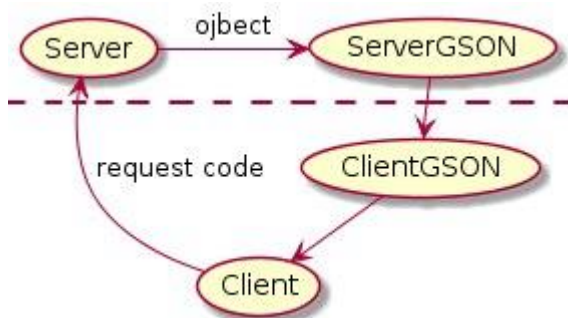


Рисунок 1 – общий принцип

## ДИАГРАММА ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЕЙ СЕРВЕРНОЙ ЧАСТИ ПРИЛОЖЕНИЯ

На рисунке 2 продемонстрирован принцип работы серверной части приложения с 1 клиентом, а на рисунке 3 – с двумя клиентами.

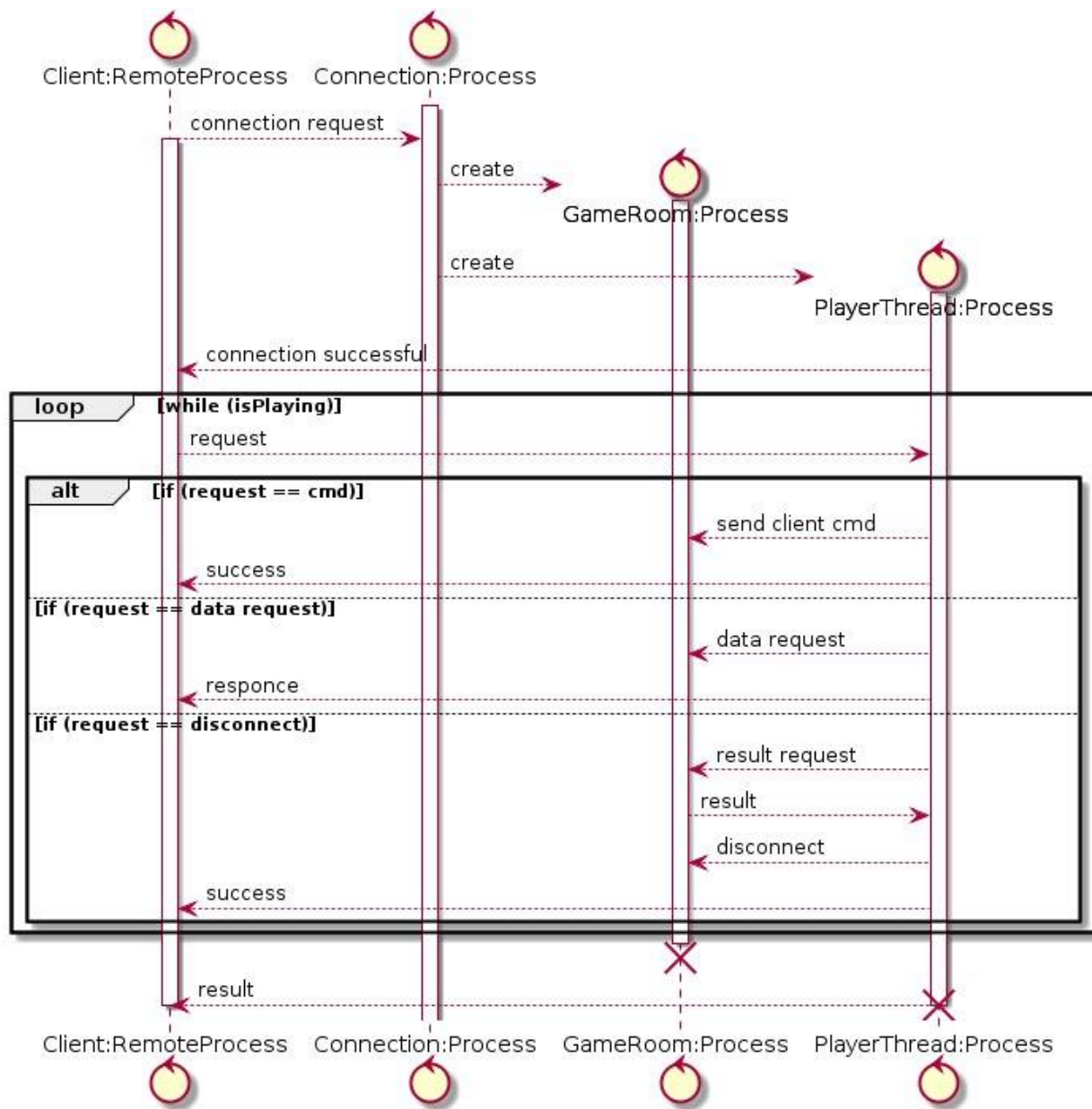


Рисунок 2 – работа сервера с 1 клиентом

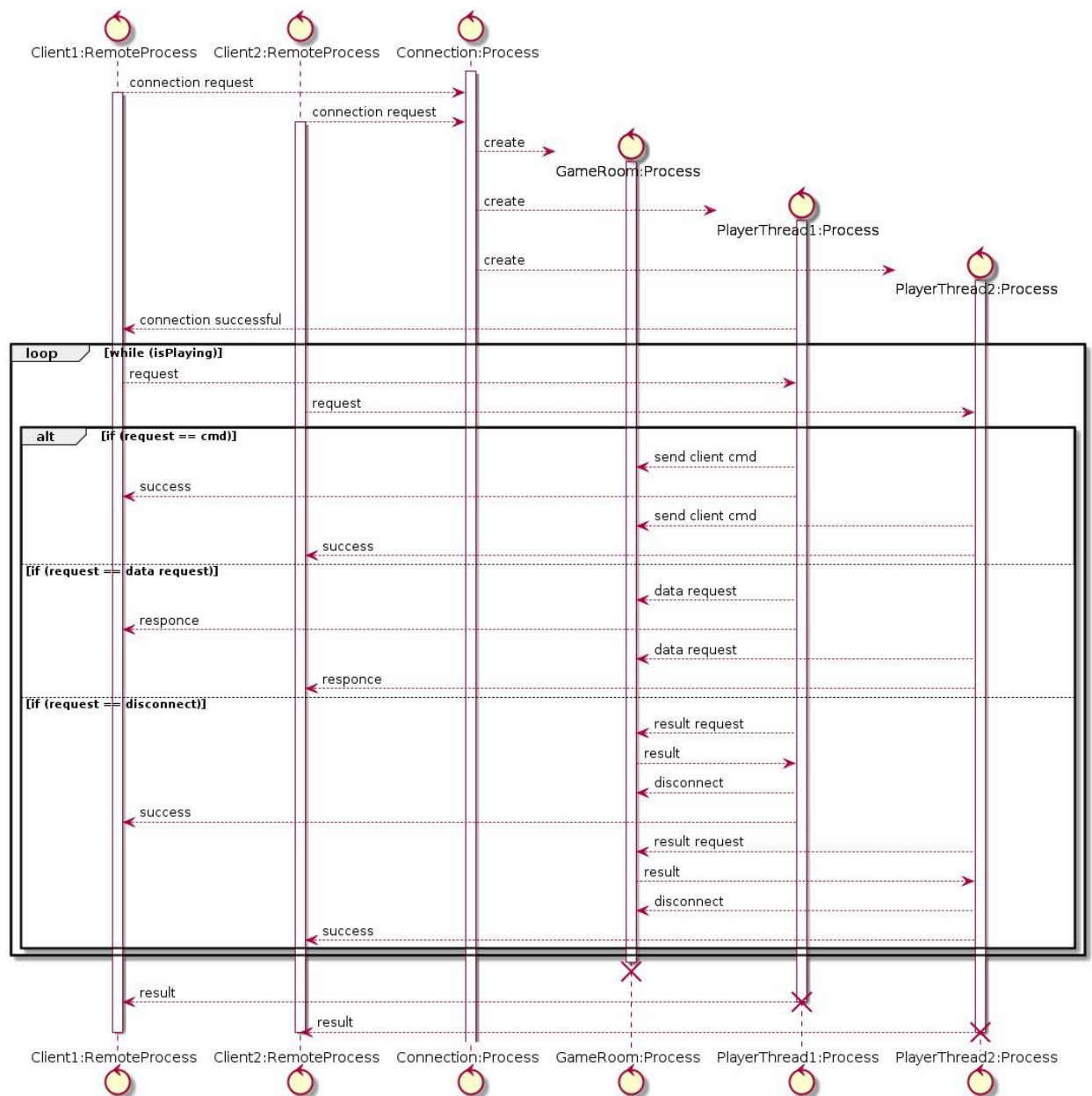


Рисунок 3 – работа сервера с 2 клиентами

## ДИАГРАММА ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЕЙ КЛИЕНТСКОЙ ЧАСТИ ПРИЛОЖЕНИЯ

На рисунке 4 продемонстрирован принцип работы клиентского приложения с пользователем и сервером.

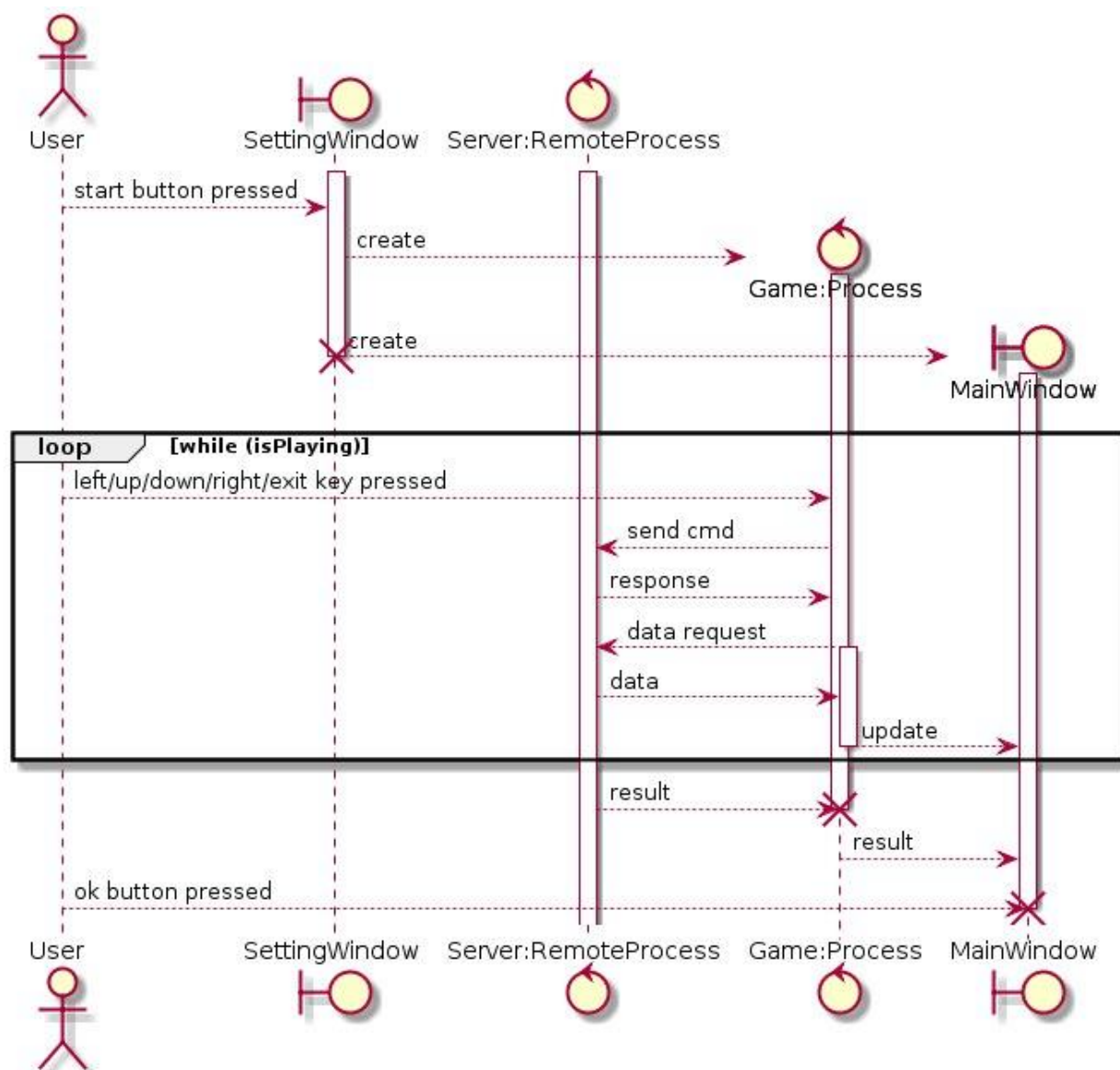


Рисунок 4 – работа клиентской части приложения с сервером и пользователем