

Forza4_S.O_

Andrea Doci

VR445930

Michele Todeschini

VR443680

03/07/2023

Manuale Forza4

Compilare prima di tutto il codice digitando "make" da terminale.

Per iniziare a giocare bisognerà avviare, per prima cosa, il server con il seguente comando da terminale:

```
./Server 5 5 X O
```

Specificando quindi le dimensioni della matrice che si preferisce ed i simboli che si intenderanno utilizzare come token all'interno della matrice di gioco.

Nei terminali dove i giocatori giocheranno poi in seguito sarà necessario digitare il seguente comando nel primo terminale:

```
./Client Andrea
```

E successivamente nel secondo terminale:

```
./Client Tode
```

Il giocatore che scriverà per primo e di conseguenza si conatterà per primo al server sarà considerato come il primo giocatore e di conseguenza il giocatore che scriverà poi nel secondo terminale rappresenterà il secondo giocatore.

La dimensione massima del nome del giocatore è di 20 caratteri.

Giocatore singolo

Per quanto riguarda la modalità giocatore singolo si dovrà digitare il seguente comando (basterà un solo terminale):

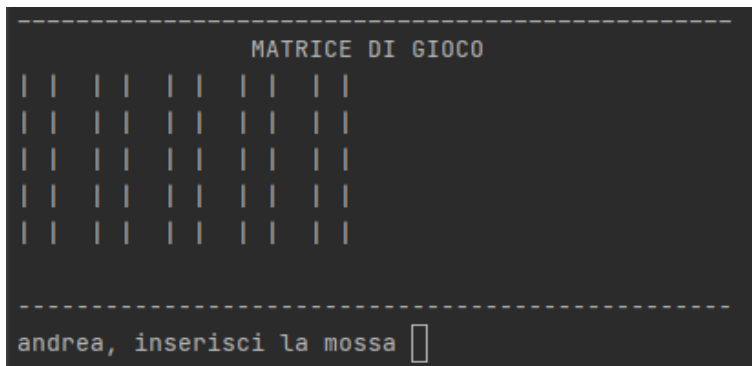
```
./Client andrea '*'
```

- Anche nella modalità giocatore singolo è presente un timer per il giocatore.
- Il giocatore giocherà contro il server, il quale genera mosse casuali.
- Alla fine di ogni partita giocata in modalità giocatore singolo, il server e il client si chiuderanno automaticamente.

Svolgimento Partita

Per giocare I due giocatori dovranno semplicemente inserire la colonna dove si desidera inserire il token.

Ad ogni interazione con il server, Il giocatore a cui verrà passato il turno riceverà anche una copia della matrice stampata a video di modo da fornire visibilità sulla mossa appena effettuata dall'avversario.



(Ogni giocatore avrà a disposizione un tempo limitato per cui dovrà inserire la mossa altrimenti verrà passato il turno all'avversario, il timer sarà specificato subito dopo la matrice come promemoria)

Se si desidererà terminare la partita prima della vittoria di uno dei due basterà premere il comando "CTRL-C", in questo modo il giocatore che deciderà di terminare la partita prederà automaticamente e all'altro giocatore verrà comunicata la vittoria a tavolino.

In questo caso sia il processo del giocatore 1 che del giocatore 2 termineranno comunicandolo anche al server, il server di conseguenza terminerà anch'esso ovviamente non prima di aver effettuato una chiusura controllata di eventuali shared memory ancora aperte.