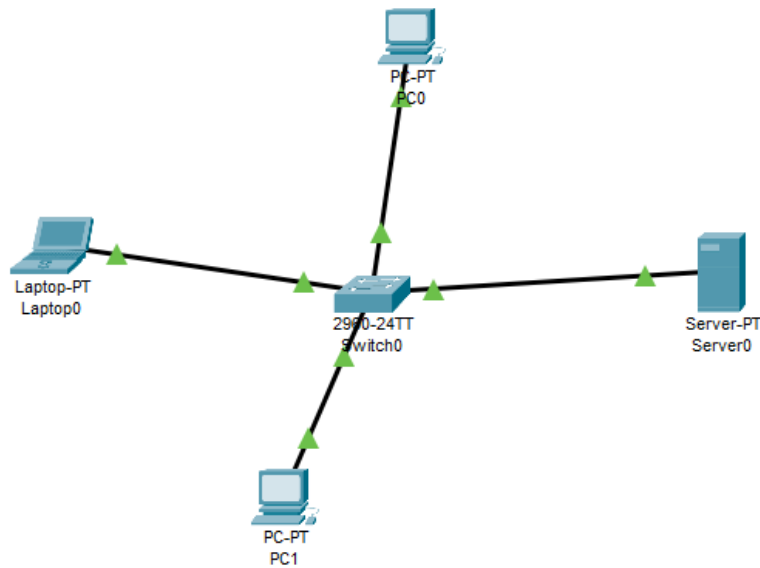


Практическая работа 8

Создаем сеть из сервера, коммутатора и нескольких компьютеров



Настраиваем ip и переходим сервер. В index.html создаем страницу нажимая клавиши в случайном порядке

File Name: index.html

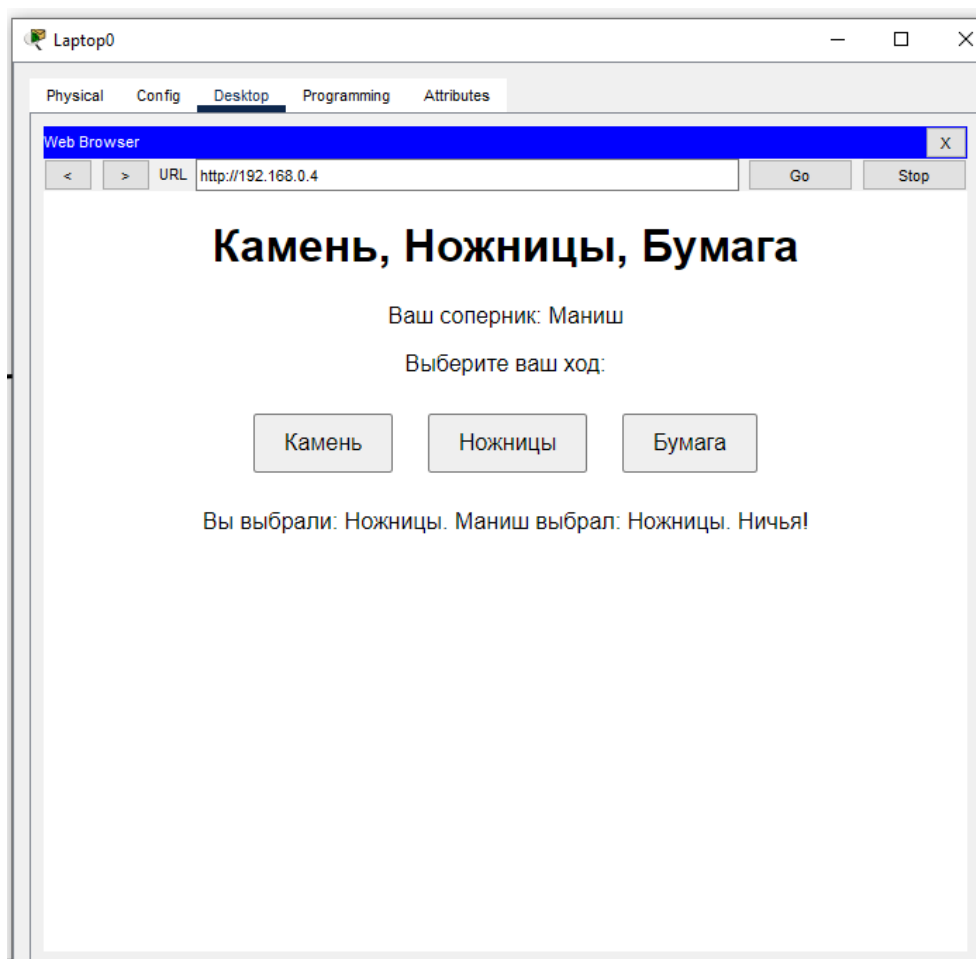
```
<!DOCTYPE html>
<html lang="ru">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <title>Камень, Ножницы, Бумара</title>
  <style>
    body { text-align: center; font-family: Arial, sans-serif; }
    button { margin: 10px; padding: 10px 20px; font-size: 16px; }
  </style>
</head>
<body>
  <h1>Камень, Ножницы, Бумара</h1>
  <p id="bot-name"></p>
  <p>Выберите ваш ход:</p>
  <button onclick="playGame('Камень')">Камень</button>
  <button onclick="playGame('Ножницы')">Ножницы</button>
  <button onclick="playGame('Бумара')">Бумара</button>
  <p id="result"></p>

  <script>
    const names = ['Радж', 'Амит', 'Викрам', 'Арджун', 'Рохан', 'Сэнджей', 'Дипэк', 'Анил',
'Mаниш', 'Сурадж'];
    const botName = names[Math.floor(Math.random() * names.length)];
    document.getElementById("bot-name").textContent = `Ваш соперник: ${botName}`;

    function playGame(playerChoice) {
      const choices = ['Камень', 'Ножницы', 'Бумара'];
      const botChoice = choices[Math.floor(Math.random() * choices.length)];
      let result = '';

      if (playerChoice === botChoice) {
        result = 'Ничья!';
      } else if (
        (playerChoice === 'Камень' && botChoice === 'Ножницы') ||
        (playerChoice === 'Ножницы' && botChoice === 'Бумара') ||
        (playerChoice === 'Бумара' && botChoice === 'Камень')
      ) {
        result = 'Вы победили!';
      } else {
        result = 'Вы проиграли!';
      }
      document.getElementById("result").textContent = result;
    }
  </script>
</body>
</html>
```

Заходим в любое устройство, выбираем web browser. В адресной строке указываем ip сервера.



Как видно, я случайно написал камень ножницы бумага, что неплохо для первого раза.