PRACTICA 4 UF 3

Programación RMI. El ahorcado

Vamos a hacer un juego con comunicación entre PCs usando RMI. La práctica debe hacerse entre dos, uno hace el servidor y el otro el cliente.

El cliente representará al jugador.

El servidor ofrece la posibilidad de jugar al ahorcado, resuelve las jugadas y lleva el control de la partida.

El juego que se emulará es el popular “ahorcado”. El programa debe permitir conectar en una LAN entre dos PCs.

Programa cliente:

Empieza conectando al servidor.

Le muestra al cliente el tamaño de la palabra

Pregunta al cliente una letra.

Envía la letra al server que resuelve la jugada.

Muestra al cliente el tamaño de la palabra con las adivinadas

Acaba si se completa la palabra

Programa servidor:

Ofrece el servicio de juego al cliente. Cuando esté listo pondrá por pantalla “juego listo…”

Cuando se conecte el cliente aparece por pantalla cliente conectado...

El servidor se piensa una palabra de una lista de 100 de un fichero o bien permite entrar otra

Comprobar letras que recibe del cliente

Comprobar si acaba la partida (8 intentos) y envia resultado al cliente

Cuando el cliente adivina indica “palabra adivinada”

Entregar el código fuente de las dos partes, comentado. Entregar un par de ejecuciones (una que gane cada uno)