海戰棋----最終征戰

1. 簡介：

實作電子版海戰棋，避免了紙張的浪費，藉此愛護環境拯救地球，為了世界的環境與森林的保護盡一份心力。

人力分配：

林泓劭：建立Java Interface、系統分系、系統設計、規劃時程。

馮伯誠：完整建立程式碼。

1. 文獻、相關的作品差異：
2. 方法：

監聽是否有Client端要求建立連線，並利用Pop-up Thread的形式建立連線。

1. 子模組，子模組主要功能、模組之間的關係及界面：
   1. Client端註冊：向Server端傳送註冊資訊，並確認是否成功。
   2. Server端註冊：在資料庫中搜尋是否有重複的帳號，並回傳給Client端
   3. Client端登入(已註冊用戶)：輸入帳號密碼，傳送給Server進行驗證。
   4. Client端登入(未註冊用戶)：向Server請求一ID。
   5. Server端受理登入：檢測標記旗標，以驗證身分，或給予隨機ID。
   6. Client端要求配對：Client端傳送配對要求給Server。
   7. Server端接收配對要求：檢查是否有他人同時在線等待，無則等待，並建立房間編號。有則配對，並給予地圖與配置。
   8. Client端配置完成：傳送自己地圖的配置給Server。
   9. Server接收配置：接收配置並記住配置位置。
   10. Client攻擊：將攻擊指令傳給Server並等待回應。
   11. Server接收攻擊指令：接收攻擊指令，確認結果後，傳給client1與client2。
   12. Server檢測遊戲結束：Server檢測遊戲是否結束，結束後則傳給雙方client輸贏的信號。
2. Client 及 Server 運作的流程
3. 以循序圖來說明 Client 與 Server 之間訊息傳遞的流程
4. 成果，請介紹你們專題的成果
5. 結論
6. 參考文獻