

SERVIDOR DE JOGOS P/ MATCH

TESTE

IMPLEMENTAÇÃO

BATTLE SHIP

DESCRIÇÃO

# SERVIDOR DE JOGOS PARA MATCH

- PROFESSOR: HERBERT OLIVEIRA ROCHA
- ALUNOS: LUCAS PRADO E GUILHERME ARAÚJO.

Nesse trabalho será abordado uma breve apresentação sobre a solução que criamos para o projeto de **Servidor de Jogos para match**. Além de uma apresentação do que é o servidor para jogos e suas características diferenciais.

# DESCRIÇÃO

- Servidor multithread;
- Conexões de clientes simultaneamente.
- Sistema Unix que usa soquetes Unix para seu IPC;



# BATTLE SHIP (BATALHA NAVAL)

- Inicia com um identificador
- Define um argumento de X e Y onde estará localizado "navio"
- Etenta "bombardear" os outros players



BATTLE SHIP

DESCRIÇÃO

# IMPLEMENTAÇÃO

- *battleship\_server*: é o código mestre executável que é capaz de aceitar múltiplas conexões de clientes simultaneamente.
- *battleship\_cliente*: leva argumentos de linha de comando que especificam uma operação especificada por um player para que o servidor processe.
- *Linked\_list*: Para armazenar os identificadores exclusivos do cliente e com quem eles estão vinculados.
- *Makefile*: compilará os battleship\_server e battleship\_client executáveis e suas dependências, cria os players e simula uma situação de jogo.



IMPLEMENTAÇÃO

BATTLE SHIP

DESCRIÇÃO

## TESTE

Atividades 2 de jun 08:11 0:00

```
lucas@lucas-H270M-Gaming3: ~/Documentos/LucasPrado_GuilhermeAraujo_ws_OS_RR_21
lucas@lucas-H270M-Gaming3: ~/Documentos/LucasPrado_GuilhermeAraujo_ws_OS_RR_20
22..git/Server-Game-Multithreading$ ./battleship_client -i LUKS -j -x 3 -y 9
```

```
lucas@lucas-H270M-Gaming3: ~/Documentos/LucasPrado_GuilhermeAraujo_ws_OS_RR_2022
22..git/Server-Game-Multithreading$ ./battleship_client -i GUI -j -x 6 -y 10
```

```
lucas@lucas-H270M-Gaming3: ~/Documentos/LucasPrado_GuilhermeAraujo_ws_OS_RR_2022
22..git/Server-Game-Multithreading$ ./battleship_client -i MARK -j -x 4 -y 3
```

```
lucas@lucas-H270M-Gaming3: ~/Documentos/LucasPrado_GuilhermeAraujo_ws_OS_RR_2022
22..git/Server-Game-Multithreading$ make clean
rm -f *.o all
rm -f battleship_client
rm -f battleship_server
rm -f srv_socket
rm -f cli_socket.*
rm -f battleship_server.log
lucas@lucas-H270M-Gaming3: ~/Documentos/LucasPrado_GuilhermeAraujo_ws_OS_RR_2022
22..git/Server-Game-Multithreading$ make all
gcc -std=gnu89 -g -Wall -c -o linkedlist.o linkedlist.c
linkedlist.c:18:22: warning: argument 1 of type 'char[5]' with mismatched bound [-Warray-parameter=]
18 | void insertHead(char identifier[5], int x_solution, int y_solution)
   |                  ^
   |                  |
   |                  In file included from linkedlist.c:1:
   |                  linkedlist.h:16:22: note: previously declared as 'char[]'
16 | void insertHead(char identifier[], int x_solution, int y_solution);
   |                  ~~~~~
gcc -std=gnu89 -g -Wall -pthread -o battleship_client battleship_client.c
gcc -std=gnu89 -g -Wall -pthread -o battleship_server linkedlist.o battleship_server.c
lucas@lucas-H270M-Gaming3: ~/Documentos/LucasPrado_GuilhermeAraujo_ws_OS_RR_2022
22..git/Server-Game-Multithreading$ ./battleship_server &
```

```
makefile
13
14
15 test:
16     ./battleship_server &
17
18     ./battleship_client -i LUKS -j -x 3 -y 9
19     ./battleship_client -i GUI -j -x 6 -y 10
20
21     ./battleship_client -i LUKS -b -x 3 -y 1
22     ./battleship_client -i GUI -b -x 4 -y 9
23
24     ./battleship_client -i MARK -j -x 4 -y 3
25
26     ./battleship_client -i MARK -b -x 5 -y 10
27
28     ./battleship_client -i LUKS -b -x 4 -y 1
29     ./battleship_client -i MARK -b -x 2 -y 9
30     ./battleship_client -i GUI -b -x 3 -y 9
31     ./battleship_client -i MARK -b -x 6 -y 1
32     ./battleship_client -i GUI -b -x 4 -y 3
33     killall -s SIGINT battleship_server 2>/dev/null || true
34     cat ./battleship_server.log
35
36 clean:
```

Makefile Largura da tabulação: 8 Lin 21, Col 49 INS

Pasta pessoal

TESTE

IMPLEMENTAÇÃO

BATTLE SHIP

DESCRIÇÃO