MPLEMENTAÇÃI Battle ship

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.

BATTLE SHIP

DESCRIÇÃO

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





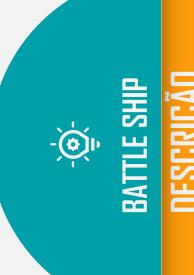
I EO I E

IMPLEMENTA

BATTLE SHIP (BATALHA NAVAL)

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



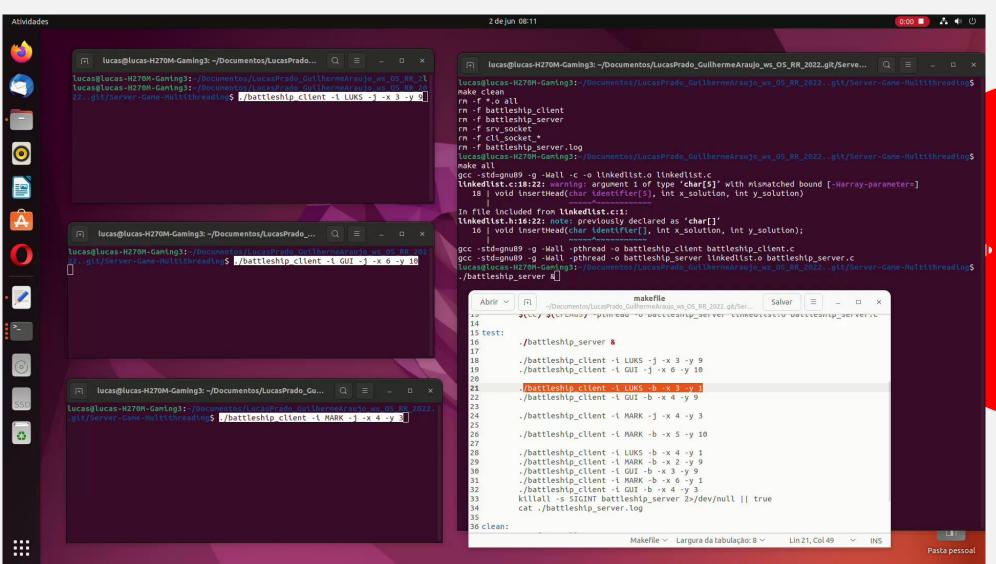


IMPLEMENTAÇÃO

- *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.



TESTE



MPLEMENTAÇÃ

BATTLE SHIP