



دانشگاه صنعتی امیر کبیر
(پلی تکنیک تهران)

دانشکده مهندسی کامپیوتر

کارگاه برنامه نویسی پیشرفته

نیم سال دوم ۰۲-۰۳

عنوان:

طراحی سودو کو گرافیکی

خرداد 1403

ساخت بازی سودوکو گرافیکی

ساختار کلی و توضیحات

این پروژه دارای ۲ بخش است. بخش سمت سرور و بخش سمت کاربر (کلاینت)

بخش سمت سرور: این بخش با استفاده از چند ریسمانی و سوکت نوشته میشود؛ توجه شود

که استفاده از Http مجاز نمیشود. در این بخش چند کلاینت به سرور متصل شده و هر کدام یک جدول سودوکو از سرور دریافت میکنند؛ سرور باید از فایل سودوکو را خوانده و برای کاربر ارسال کند. برای راحتی کار نیازی نیست که جدول را خودتان حل کنید و میتوانید از کد آماده جلسات پیش استفاده کنید. در نهایت سودوکو حل شده به سرور فرستاده میشود تا صحت حل بررسی شود. بررسی تمام حالات حل (جواب ناقص / غلط / کامل) و قرار دادن عکس گرفته شده از پاسخ سرور اجباری میباشد.

بخش سمت کاربر: این بخش توسط JavaFX پیاده میشود. میتوانید آن را در دو فاز اولیه و

نهایی امتیازی (تکمیل زیبایی رابط کاربری مثلاً با استفاده از CSS).

موعد تحویل

بخش سرور: 11 خرداد

بخش کلاینت: 18 خرداد