

دانشکده مهندسی کامپیوتر

**کارگاه برنامه نویسی پیشرفته**

نیم سال دوم ۰۲-۰۳

عنوان:

**طراحی سودوکو گرافیکی**

خرداد 1403

**ساخت بازی سودوکو گرافیکی**

**ساختار کلی و توضیحات**

این پروژه دارای 2 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 **نمیباشد**. 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 مثلا با استفاده از CSS).

**موعد تحویل**

**بخش سرور: 11 خرداد**

**بخش کلاینت: 18 خرداد**