

Курс «Сетевое программирование»

Тема: Сокеты TCP

Домашнее задание

Задание 1.

Создайте клиент-серверное приложение для игры «Камень-Ножницы-Бумага» используя классы `TcpListener` и `TcpClient`. Можно реализовать любую версию игры.

Клиентское приложение подключается к серверному.
Если подключение успешно, можно начинать игру.

Каждая из игр состоит из пяти раундов. В каждом из раундов игроки одновременно выбирают какую-то фигуру - выбор показывается только когда оба игрока сделали выбор.

Возможные результаты игры: ничья, победа любого из пользователей.

У каждого из игроков должно отображаться текущее состояние дел в игре.

Итог партии показывается у каждого игрока.

После завершения игры происходит отсоединение клиента