

Zadanie 1

Napisz serwer umożliwiający grę pomiędzy dwoma klientami. Uzupełnij plik `server.py` zgodnie z zawartą instrukcją. Następnie przetestuj działanie serwera przez uruchomienie klientów (plik `main.py`).

Zadanie 2

Kod przedstawiony jako przykładowy wyświetla kulkę na ekranie, dodaj funkcję umożliwiającą sterowanie obiektem za pomocą przycisków na klawiaturze.
#Rozwinąć skrypt o drugi obiekt, który jest zawieszony w powietrzu. W momencie kontaktu zmienia kolor z białego na czerwony.

Zadanie 3

Zaimplementuj klasę `TextButton` przydatną przy budowie menu. Uzupełnij plik `textbutton.py` zgodnie z zawartą instrukcją. Przetestuj działanie przez uruchomienie pliku `main.py`. Przycisk powinien znajdować się na środku ekranu, reagować na położenie kursora oraz zamykać program po wciśnięciu.

Zadanie 4

Uzupełnij plik `client.py` odpowiedzialny za połączenie po stronie klienta do gry przez internet, zgodnie ze schematem pokazanym na prezentacji. Rozwiń funkcje `thread_updating_data` i `online_game` zgodnie ze wskazówkami. Następnie przetestuj działanie.