

## 네트워크프로그래밍 과제 (2016학년도 1학기)

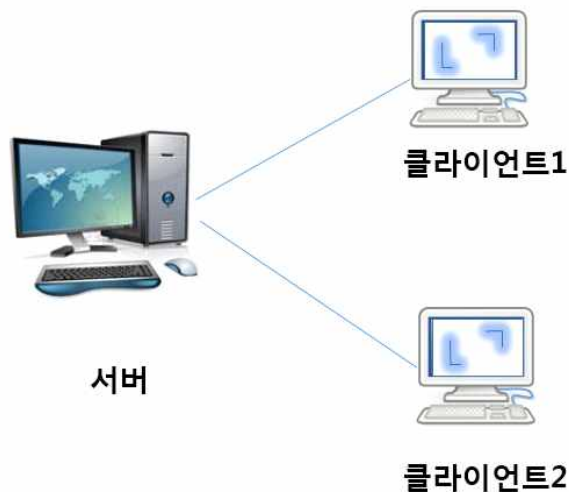
### 1. 과제 내용

#### 가) 기본 요구 사항

아래 그림에 나타난 것처럼 클라이언트들이 Worm 게임을 수행할 수 있도록 클라이언트와 서버 프로그램을 작성한다. 각 클라이언트는 자신이 조정할 수 있는 worm이 존재하고, 사용자는 화살표 키를 사용하여 worm을 움직이도록 한다.

서버는 모든 클라이언트들이 전송하는 worm들의 위치 정보를 수신하여 모든 클라이언트들에게 전달하는 기능을 수행한다. 서버를 통해서 각 클라이언트가 보는 화면에는 자신의 worm 뿐만아니라 게임에 참여하는 다른 클라이언트들의 worm도 화면에 표시된다.

최소한 2개의 클라이언트가 Worm 게임을 수행할 수 있도록 프로그램을 작성한다.



#### 나) 추가 기능

추가 기능으로는 worm 들 간에 승부에 관한 규칙을 만들고 이를 반영하여 게임의 흥미를 높이도록 한다. 추가 기능의 난이도에 따라서 추가적인 가점을 부여한다.

## 2. 데모, 최종보고서 작성 및 제출 일정

### 가. 데모 일정

- 6/16(목) 전까지 팀별 데모

### 나. 최종보고서 작성 및 제출 일정

최종보고서에 포함될 내용은 다음과 같다.

- 구현된 Worm 게임의 동작 방식을 상세히 설명함 (FSM이나 Sequence diagram을 사용할 것)
- 실행 화면을 설명함 (실행 화면을 단계별로 캡처하고 설명을 추가하여 자세히 설명할 것)
- 최종보고서는 파일형태로 이클래스에 업로드 함
- 소스파일(프로젝트 폴더 통채로)도 이클래스에 업로드 함

## 3. 기타

- 데모 및 최종보고서 제출기한을 준수할 것. 늦으면 일단위로 감점을 적용함
- 데모 시에 평가 기준은 게임의 기본 요구 사항 구현여부, 추가 기능 난이도, 프로그램의 안정성, 화면 UI 완성도, 보고서의 완성도를 기반으로 함