

TP PRAD 1 : JEU DE DEVINETTE (GROUPE DE 2 ETUDIANTS)

TAF : Ecris un jeu distribué utilisant une architecture client-serveur de sorte que :

Client : Connection du client au serveur.

Serveur :

- a- Choisir un nombre aléatoire R compris entre 0 et 100
- b- Envoie de message au client : « Choisis un nombre aléatoire compris entre 0 et 100 »

Client :

- c- Réception du message : « Choisis un nombre aléatoire compris entre 0 et 100 »
- d- Envoie de message : envoyer un nombre entier S compris entre 1 et 100 au serveur.

Serveur :

- e- Réception du nombre entier S compris entre 0 et 100 (gérer les exceptions pour le nombre x tel que $0 > S < 100$).
- f- Si $S > R$ alors
 Envoie de message : « Grand »
 Sinon si $S < R$ alors
 Envoie de message : « Petit »
 Sinon :
 Envoyer « Bravo »
 Mettre fin à la communication

