# Uppgift 3:

# Network Programming

# ” CMD? Nej, let’s play”



## Syfte

Att applicera den nya kunskapen om nätverk i ett spel

## Uppgift

Uppgiften består av att sätta upp en platform för att börja göra ett spel

* Använd er av en ~~2D~~ motor, ~~TGA2D, SDL eller liknande~~
* Lägg in er existerande nätverkskod i er nya kodbas
* Lägg in stöd för att kunna ansluta två spel till samma session
* Uppgiften baseras på Uppgift 2, så en tvåvägskommunikation krävs
* Servern ska startas separat från TGA2D
* TGA2D är således era klienter

## Krav för denna uppgiften

* Er applikation ska starta och skicka ett anslutnings-meddelande till en server
* En fristående server ska finnas och acceptera anslutningsmeddelande och skicka ett ”confirm” till klienterna
* Klienterna ska skriva ut att de fick ett confirm meddelande

Inlämning

* Inlämningen ska ske med körbara Exe filer samt source

Extra

* Bra resurser:
  + <http://gafferongames.com/networking-for-game-programmers/>
  + <https://developer.valvesoftware.com/wiki/Source_Multiplayer_Networking> (läxan)