Projekt na sieci kopmuterowe 2

Robert Dudek, nr 1332211 Kinga Karasiewicz, nr 1332247 1 lutego 2019

1 IMPLEMENTACJA I KOMPILACJA

Jako temat naszego projektu postanowiliśmy wybrać grę, pozwalającą na wypełnianie danego quizu wielu graczom na raz, oraz przyznawaniu punków za udzielienie poprawnej odpowiedzi. Do wykonania projektu użyliśmy języka C++ z pthreads do implementacji współbieżnego serwera, oraz Qt do implementacji klienta.

Do kopmilacji serwera należy użyć następującego polecenia w kosoli linux, w folderze w którym znajdują się pliki .cpp : "g++ -pthread -Wall Server.cpp -o server". Następnie można wystrtować server przez jego uruchomienie np. "./server".

Do kompilacji klienta najlepiej użyć kompilatora wbudowanego w program Qt creator. W programie tym można go również od razu uruchomić (testowany w Qt creator 5.12, dla systemu Windows 10).

2 Protokół

Na początku zawsze wysyłamy długość wiadomości (4 znaki), później 2 literowy rozkaz i reszte wiadomości w zależności od rozkazu.

2.1 Do Serwera

- Przykład wiadomości
 - Wyjaśnienie rozkazu

- nqNazwa;;Pytanie;;Odp1;;Odp2;;Odp3;;Odp4;;Poprawna(liczba 1-4);;Pytanie;;Odp1...
 - Utworzenie nowego quizu
- gg
 - Zapytanie o listę dostępnych gier
- ngNazwa Quizu
 - Utworzenie nowej gry
- jgID gry
 - Dołączenie do gry
- lg ID gry
 - Opuszczenie gry
- gpID gry
 - Zapytanie o graczy w danej grze
- sgID gry
 - Wystartowanie gry
- naID gry
 - Wysłanie odpowiedzi do danej gry

2.2 DO KLIENTA

- giID Gry;;Nick Gracza 1;;Nick Gracza 2;;...
 - Informacje o grze
- sgID gry 1;;Liczba graczy;;ID gry 2;;Liczba graczy;;...
 - Wysłanie gier
- sqNazwa quizu 1;;Pytanie1;;Odp1;;Odp2...;;Poprawna;;Pytanie2;;...;;Nazwa quizu 2;;...
 - Wysłanie quizów
- cqID gry;;Pytanie;;Odp1;;Odp2;;Odp3;;Odp4
 - Obecne pytanie (gdy zmieni się pytanie)
- ID gry;;Gracz 1;;Liczba punktów;;Gracz2;;...
 - Wysłanie wyników
- eqID gry
 - Koniec quizu gry
- erWiadomość do wyświetlenia u klienta o błędzie
 - Błąd np. gracz próbował dołączyć do gry która już wystartowała