

Κατανεμημένα Συστήματα Εργασία 3

Καλαφατίδης Σαράντης

Στην εργασία αυτή υλοποιήθηκε ένα σύστημα Πελάτη – Διακομιστή το οποίο είναι ένα παιχνίδι γνώσεων με ερωτήσεις.

Περιγραφή παιχνιδιού.

Ο κάθε παίχτης (Client) καλείται να απαντήσει σωστά σε 5 ερωτήσεις. Ο Server έχει αποθηκευμένες 20 ερωτήσεις και για κάθε client τον οποίο εξυπηρετεί επιλέγει 5 ερωτήσεις τυχαία. Ο client παίρνει τις ερωτήσεις αυτές με την σειρά και στέλνει της επιλεγμένες απαντήσεις στον Server. Ο Server ελέγχει τις απαντήσεις και εξάγει το αποτέλεσμα. Στο τέλος αυτής της διαδικασίας ο server υπολογίζει το score και εξάγει πάλι το αποτέλεσμα.

Περιγραφή κλάσεων του κώδικα.

TCPClient

- **Client_GUI.java** Ο client έχει μόνο αυτήν την κλάση στην οποία συμπεριλαμβάνονται όλες οι λειτουργίες του

TCPServer

- **AllQuestions.java** σε αυτήν την κλάση είναι αποθηκευμένες όλες οι ερωτήσεις σε μία Array List
- **ConstructQuestion.java** σε αυτήν την κλάση δημιουργούνται οι ερωτήσεις
- **Question.java** Κλάση ερώτηση.
- **TCPServer.java** Κλάση με τις λειτουργίες του Server.

Οδηγίες εκτέλεσης

1. Τα εκτελέσιμα αρχεία .jar είναι runnable και τρέχουν απλά με 2πλο click.
2. Για την εκτέλεση των .jar αρχείων πρέπει να είναι εγκατεστημένη στον τοπικό υπολογιστή η **java version 8**.
3. Ο client έχει ρυθμιστεί να παίρνει αυτόματα την Local IP address.
4. Πρώτα πρέπει να εκτελεστεί ο Server και έπειτα ο Client.
5. Ο Server δεν έχει GUI και τρέχει αυτόματα με 2πλο click.