

UNIVERSITAT DE BARCELONA

CLIENT-SERVIDOR

ENFONSAR LA FLOTA

Pràctica 1

Author:

Christian José SOLER

Nicolás Martín FORTEZA OCAÑA

5 d'abril de 2016

Introducció

En aquesta pràctica se'ns demana implementar el joc d'Enfonsar la flota perquè juguin diferents Clients contra un mateix servidor.

L'objectiu del joc és endevinar la situació dels vaixells de l'enemic i enfonsar-los indicant les coordenades. Tot això entre un client i servidor que implementi el protocol especificat a l'enunciat.

L'objectiu d'implementar aquest programa és aprendre a utilitzar els mecanismes de programació Client/Servidor en Java. En concret aprendre a utilitzar l'API Socket de Java.net i a fer servidors multi-petició.

El Client haurà de tenir un mode manual i un mode automàtic per a jugar una única partida a l'hora, en canvi, el Server solament tindrà mode automàtic i podrà jugar diverses partides a l'hora gestionades en un cas per Threads i en un altre per un Selector. Tot això s'haurà de fer fent un bon ús de la programació Orientada a Objectes en Java.

Plantejament

Annex





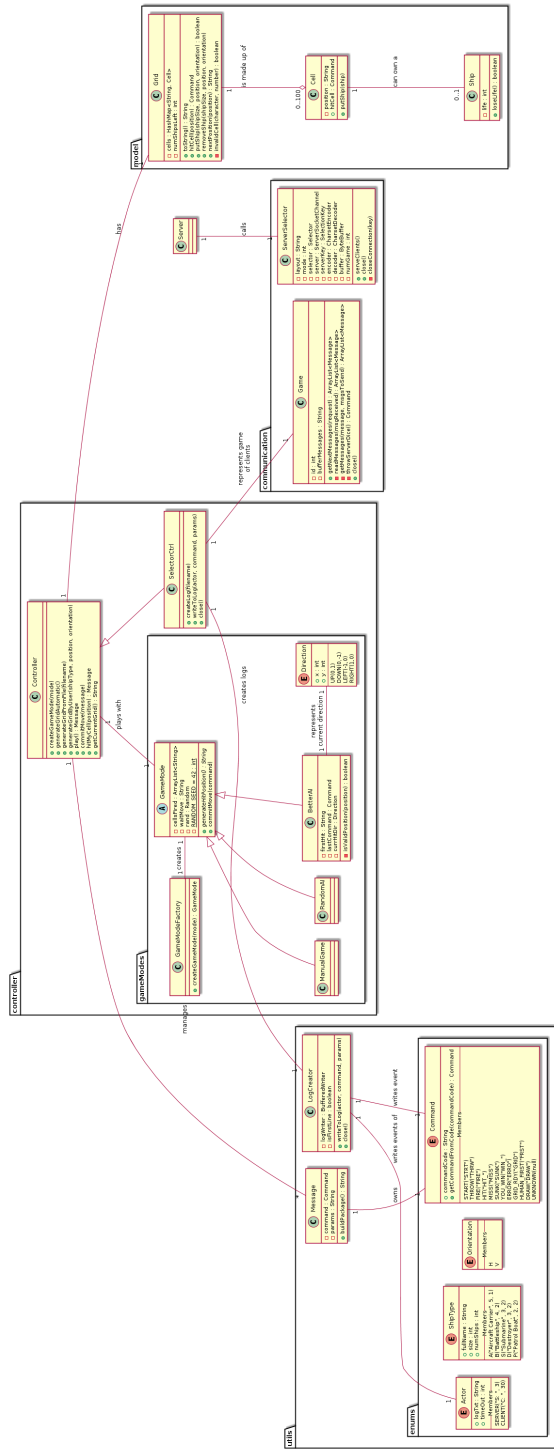


Figura 3: Selector-Server Diagram