

## Vežba 5 – Dodatak TCP zadaci

### LIST-KAMEN-MAKAZE

Koristeći primer jednostavne implementacije TCP klijenta i TCP servera koji je dat u prilogu prethodne vežbe napisati program koji realizuje dobro poznatu igru *list-kamen-makaze*.

1. U igri učestvuju dva klijenta. Da bi igra započela potrebno je da prethodno oba klijenta uspostave vezu sa serverom. (0.5)
2. Nakon uspešnog konektovanja na server klijent od servera dobija signal za početak igre ("start") (0.5)
3. Svaki od klijenata ima mogućnost da izabere jedan od tri predmeta (list ili kamen ili makaze) i nakon toga potrebno je da svoj izbor pošalje serveru u vidu slova ("l" ili "k" ili "m" respektivno u odnosu na navedene predmete). (0.5)
4. Server na osnovu primljenih poruka od oba klijenta donosi odluku o pobedniku (0.5).
5. Na kraju igre server šalje rezultat igre klijentima. (0.25)  
Rezultat prikazati u formatu poruke koji sadrži: izabrane predmete, i pobednika igre.  
Za formatiran upis stringa u memorijski bafer preporučujemo korišćenje `sprintf` funkcije, čiji primer poziva je dat u nastavku:  
`sprintf(dataBuffer, "Some text: %d.", number);`
6. Ukoliko se u toku igre desi greška pri prenosu ili prijemu poruke, igra se prekida. (0.25)