Lab

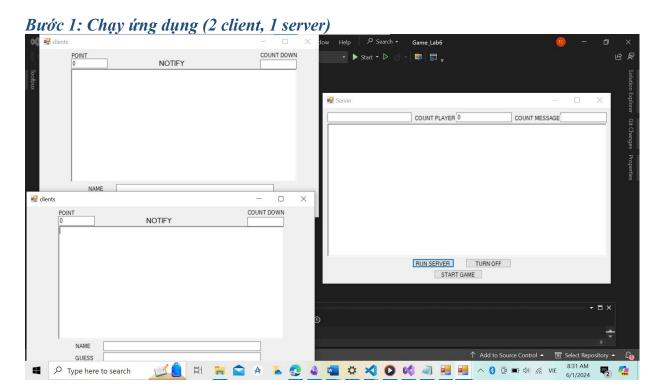
hướng dẫn thực thi chương trình Bài thực hành số 6 Lab Tổng Hợp

Môn học: Lập trình mạng căn bản

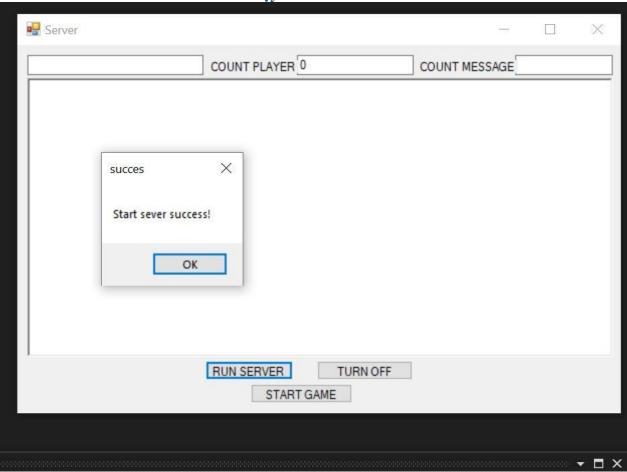
Phạm Minh Tân - 22521310

Luật chơi:

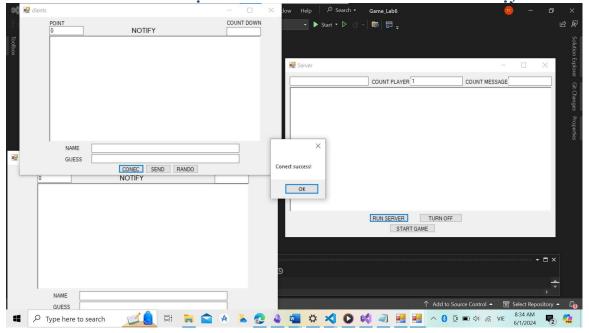
- Game này sẽ có 2 vòng đấu
- Mỗi vòng đấu người chơi sẽ phải tìm ra con số mà server đã random ra. Trò chơi chỉ dừng lại khi người chơi đoán đúng con số và mỗi vòng người chơi đoán đúng con số sẽ được cộng 10đ
- Trên màn hình các client sẽ hiện khoảng của con số cần đoán để người đoán. Khi người chơi đoán con số quá cao hoặc quá thấp so với con số đáp án thì server sẽ gửi phản hồi tương ứng là Too high! Hoặc Too slow! Và cứ mỗi lần đoán sai sẽ bị trừ 2 điểm
- Khi trò chơi kết thúc client mà có tổng số điểm ở 2 vòng cao nhất là người chiến thắng



Bước 2: Bấm 'run server' để khởi chạy server

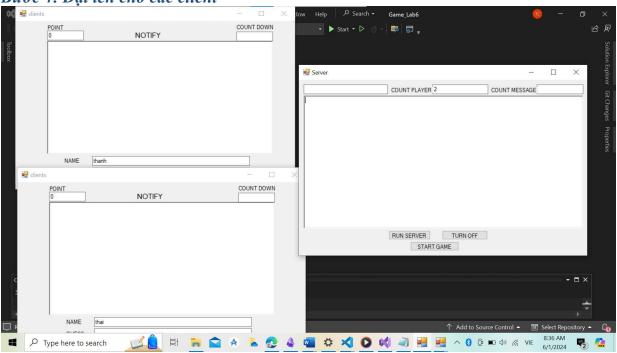


Bước 3: Trên các client chọn connect để kết nối tới server vừa mới chạy ở trên

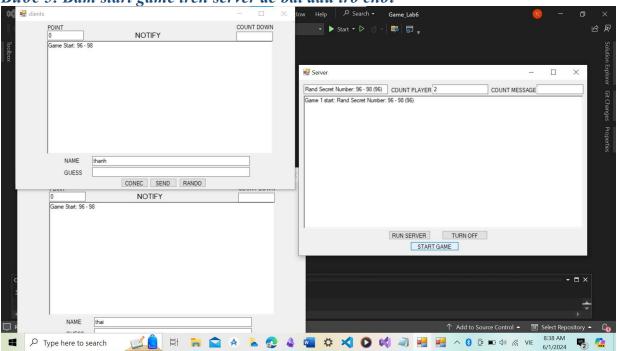


Khi connect tới thành công trên ô count player của server sẽ hiển thị số người đang kết nối tới

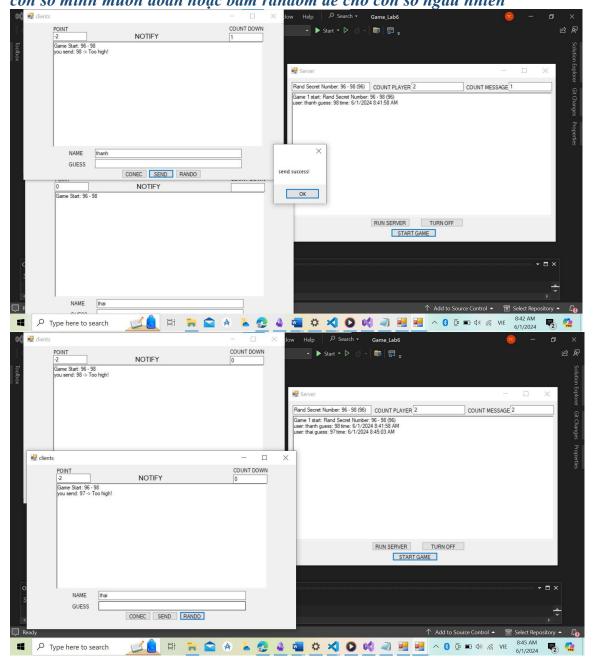
Bước 4: Đặt tên cho các client



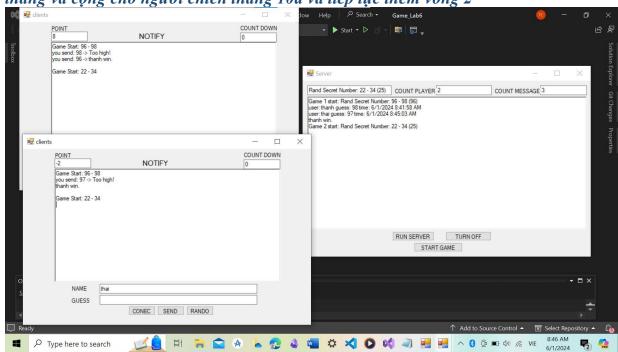
Bước 5: Bấm start game trên server để bắt đầu trò chơi



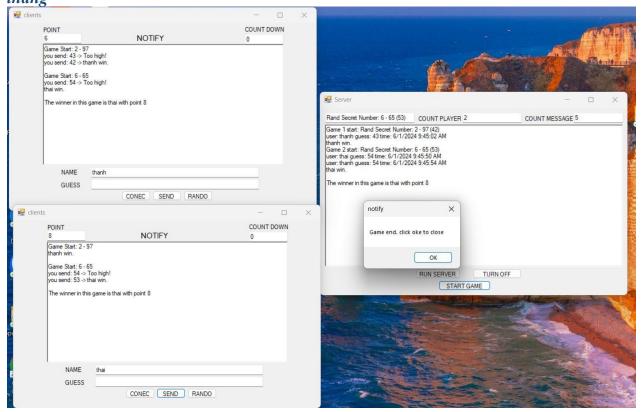
Bước 6:Người chơi sẽ bắt đầu đoán con số trong khoảng đó. Người dùng có thể nhập con số mình muốn đoán hoặc bấm random để cho con số ngẫu nhiên



Bước 7: Khi tìm đúng được con số màn hình server, client sẽ hiện tên người chiến thắng và cộng cho người chiến thắng 10đ và tiếp tục thêm vòng 2



Bước 8: Sau khi kết thúc vòng 2 client có tổng số điểm cao nhất sẽ là người chiến thắng



Bước 9: Lưu kết quả vào file history.txt

– Lab 6: Lab Tổng Hợp

