

**Hra pong**

SEMESTRÁLNA PRÁCA

Vypracovali: **Daniel Zárodňanský**

**Patrik Kuric**

Študijná skupina: **5ZYI33**

Predmet: **Princípy operačných systémov**

Cvičiaci: **Ing. Adam Bystrý, PhD.**

Obsah

[1. Štruktúra projektu 3](#_Toc155605746)

[2. Použitie socketov 4](#_Toc155605747)

[2.1. Server 4](#_Toc155605748)

[2.2. Klient 4](#_Toc155605749)

[3. Využitie vlákien 5](#_Toc155605750)

[3.1. Server 5](#_Toc155605751)

[3.2. Klient 5](#_Toc155605752)

# Štruktúra projektu

# Použitie socketov

## Server

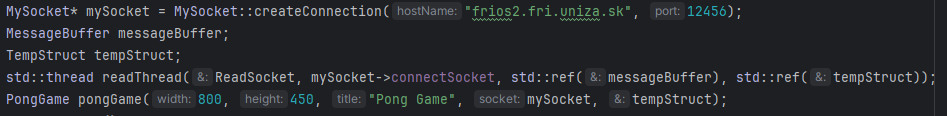
Sockety na strane servera boli použité na zabezpečenie komunikácie s klientami. Pomocou seocketov sme posielaly aktuálne súradnice loptičky, paličiek a skóre užívateľovom. Taktiež sme pomocou socketov prijímali od užívateľov správy o pohybe hore alebo dole.

A screen shot of a computer program

Description automatically generated

Obrázok :Využitie socketov na strane servera

## Klient

Pri klientovy sme sockety vzužívali na pripojenie na server. Cez toto pripojenie sa posielajú o tom či sa chce užívateľ pohnúť hore alebo dole a taktiež sa prijímajú aktuálne súradnice a skóre.

Obrázok :Využitie socketov na strane klienta

# Využitie vlákien

## Server

## Klient