

Шулепа Яна Геннадьевна, БПИ215

Вариант 8.

Условие:

Военная задача.

Анчуария и Тарантерия — два крохотных латиноамериканских государства, затерянных в южных Андах. Диктатор Анчуарии, дон Федерико, объявил войну диктатору Тарантерии, дону Эрнандо. У обоих диктаторов очень мало солдат, но очень много снарядов для минометов, привезенных с последней американской гуманитарной помощью. Поэтому армии обеих сторон просто обстреливают наугад территорию противника, надеясь поразить минометы противника. Стрельба ведется хаотично до полного уничтожения всех минометов противника, размещенных на некоторой прямоугольной площадке размером $N \times N$. То есть координаты целей, хоть и случайные, согласуются между разными минометчиками одной армии (это предохраняет от стрельбы в одну и ту же точку). Интервалы между выстрелами (задержки) зависят от расстояния до точки попадания, формируемой случайно. Повторная стрельба по одним и тем же координатам не производится. Количество минометов у каждой стороны одинаково и задается аргументом командной строки. Размер поля также задается в командной строке. Создать приложение, моделирующее военные действия. Каждая страна — отдельный клиент. Сервер отвечает за прием координат от клиентов и передает эти координаты другим клиентам. Он также получает информацию от клиентов об их уничтожении. Расположение минометов порождается каждым клиентом случайно.

Отчёт:

Исходники кодов программы содержатся в файлах `server.c` и `client.c`.

Клиент подключается к серверу, после чего начинается игра.

Для запуска необходимо запустить сервер с следующими аргументами командной строки: адрес, порт, количество минометов, размер поля.

Клиенту в аргументы передается адрес и порт.

Когда все минометы одной из стран уничтожаются, игра заканчивается.

Надеюсь, этого достаточно на 4!!

