

ANKARA UNIVERSITY

COMPUTER ENGINEERING DEPARTMENT

BLM/COM334

ASSIGNMENT 2

Sizden Java dilinde Client-Server mantığı ile çalışan bir taş/kağıt/makas oyunu yazmanız istenmektedir. Client programınız kullanıcıdan taş/kağıt/makas değeri alarak Server'a gönderir. Server'da random olarak oluşturulan değer ile alınan veri karşılaştırılarak kazandı/kaybetti/berabere ifadesi Client'a gönderilecektir. Server programı herhangi bir client bağlantısı kurulmasını accept() metodu ile bekler. Client bağlantısı kurulduğunda:

- 1-) **CLIENT** Kullanıcıdan taş/kağıt/makas ifadesini alır
- 2-) **CLIENT** Veriyi socket kullanarak SERVER'a gönderir.
- 3-) **SERVER** Soketten veriyi okuyarak içeriğini ekrana yazdırır.
- 4-) **SERVER** Random değer üreterek ekrana yazdırır.
- 5-) **SERVER** Değerleri karşılaştırma işlemi yapılır (SERVER -> random vs Client -> user input).
- 6-) **SERVER** Sonuç ifadesini (kazandı/kaybetti/berabere) ekrana yazdırır.
- 7-) **SERVER** Sonuç ifadesini Client'a gönderir.
- 8-) **CLIENT** Sonuç ifadesini ekrana yazdırır.

You write a rock / paper / scissors game that works with Client-Server logic in Java language. Your client program sends the rock / paper / scissors value from the user to the server. The statement of won / lost / draw will be sent to the Client by comparing the data received with the randomly generated value on the server. The server program waits for any client connection to be established with the accept () method. When client connection is established:

- 1-) **CLIENT** Gets the statement of rock / paper / scissors from the user
- 2-) **CLIENT** Sends the data to SERVER using socket.
- 3-) **SERVER** Reads the data from the socket and prints its contents on the screen.
- 4-) **SERVER** Generates a Random variable and prints it on the screen.
- 5-) **SERVER** Compare the values (SERVER -> random vs Client -> user input).
- 6-) **SERVER** Prints the result statement (win / lost / draw) on the screen.
- 7-) **SERVER** Sends the result statement to the Client.
- 8-) **CLIENT** Prints the result statement on the screen.