



## Kolokvijum 2 Termin II - Grupa 1 Pogađanje reči

### 1. Opis zadatka

Napraviti Klijent-Server aplikaciju implementiranu u programskom jeziku Python koja će komunicirati na TCP portu X (gde je  $X = \text{broj indeksa} \% 24 + 2000$ ).

### 2. Specifikacija zadatka

Napraviti Klijent-Server program koji treba da osposobi komunikaciju između servera i više klijenata.

Prilikom povezivanja na server klijent generiše random broj  $n$  (između 1 i 5) koji će služiti za šifrovanje poruka na strani klijenata, i dešifrovanje na strani servera. Ako je broj  $n$ :

- 1)  $n \leq 3$ : Klijent šalje poruku serveru: "Želim da igram!" koja će biti šifrovana za  $n+2$  karaktera.
- 2)  $n = 3$ : Klijent šalje poruku serveru: "Igrao bih!" koja će biti šifrovana za  $n-2$  karaktera.
- 3)  $n > 3$ : Klijent šalje poruku serveru: "Daj mi reč!" koja će biti šifrovana za  $n+n$  karaktera.

Pod metodom šifrovanja i dešifrovanja podrazumevamo pomeranje karaktera prema ASCII tabeli za onoliko mesta koliko je navedeno u gore navedenim uslovima.

Server na svojoj strani čuva tri liste reči:

- Lista1 = [ jabuka, breskva, mango, limun, kajsija ]
- Lista2 = [ krastavac, paradajz, kupus, rotkvica, batat ]
- Lista3 = [ toto, milka, plazma, kinder, snikers ]

Nakon primljene poruke, server klijentu vraća crtice ('\_') koje predstavljaju polja za popunjavanje reči slovima -> primer za reč od pet slova [ \_ \_ \_ \_ \_ ].

Klijent unosi slova abecede i pogađa reč:

- Ako klijent **pogodi** slovo - Server mu ispisuje poruku: „Uspešno pogodoeno slovo \_ (slovo koje je korisnik uneo) i novi izgled za dalje pogađanje: [ l \_ \_ \_ \_ ]. – reč limun i slovo l
- Ako klijent **ne pogodi** slovo – Server mu ispisuje poruku: „Žao mi je, uneto slovo ne postoji u reči. Pokušajte ponovo!“

Kada klijent pogodi reč, server mu ispisuje poruku: „Čestitam, reč je: [ l i m u n ]. Da li želite novu reč za pogađanje?“

- Ukoliko klijent odgovori sa „**DA**“: server mu zadaje novu reč za pogađanje iz iste liste.
- Ukoliko klijent odgovori sa „**NE**“: server mu odgovara porukom: „Vidimo se sledeći put!“, nakon čega se gasi komunikacija između servera i klijenta.

**Server** mora biti u mogućnosti da prihvata više klijenata istovremeno. Komunikacija između servera i bilo kog klijenta traje dokle god klijent ne napiše: „Ne želim više da igram!“, nakon čega se gasi komunikacija.

Nakon što se svi klijenti diskonektuju sa servera, server dobija ponudu da nastavi da bude aktivan ili da se i on ugasi. Unosom sa tastature „želim“ server ostaje aktivan, ili „ne želim“ server se gasi.