



## Kolokvijum 2 Termin I - Grupa 2 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 je zadužen za igru pogađanja reči. Na strani servera su definisane reči: vuk, pas, rak, tigar, mačka, ptica, žirafa, hijena, kamila.

Prilikom konektovanja na server klijent dobija poruku od strane servera: „Dobrodošli na server! Unesite koju dužinu reči želite da pogađate:“. Klijent unosi broj n (3,5,6) sa tastature koji obeležava dužinu reči za pogađanje.

Nakon unosa broja n od strane klijenta, server mu vraća crtice ('\_') koje predstavljaju polja za popunjavanje reči slovima -> primer za broj n = 3: [ \_ \_ \_ ].

- Ako je reč dužine 3 klijent ima 6 pokušaja da pogodi reč
- Ako je reč dužine 5 klijent ima 10 pokušaja da pogodi reč
- Ako je reč dužine 6 klijent ima 12 pokušaja da pogodi reč

Klijent unosi slova abecede i pogađa reč:

- Ako klijent **pogodi** slovo - Server mu ispisuje poruku: „Uspešno pogodeno slovo \_ (slovo koje je korisnik uneo) i novi izgled za dalje pogađanje: [ v \_ \_ ]. – reč vuk i slovo v
- Ako klijent **ne pogodi** slovo:
  - 1) Sve dok klijent ima pokušaja za pogađanje server mu ispisuje poruku: „Žao mi je, uneto slovo ne postoji u reči. Pokušajte ponovo!“
  - 2) Ako klijent potroši sve pokušaje i ne pogodi reč server mu ispisuje poruku: „Nemate više pokušaja. Više sreće sledeći put!“ nakon čega se gasi komunikacija između servera i klijenta.

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

- Ukoliko klijent odgovori sa „**DA**“:  
server mu odgovara porukom: „Unesite dužinu reči za pogađanje: “ nakon čega klijent dobija novu reč dužine n.
- 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.