**代码说明**

我用苹果电脑，就是在UNIX环境

所有的程序在mac terminal 运行

**第一个版本 （第一版\_pok\_shixian.cpp）**

设计机灵类: 设计了6个机灵，包括四种attack\_type,defend\_type,high\_life,fast\_attack types.

6个机灵的名字：1-rock, 2-undertaker, 3- cat, 4-cheetah, 5-cooljoy, 6-bogzyboy.

为了测试我用了下面的函数

add\_pok() 加入机灵

check\_pok 查看机灵

delete\_pok, 删除机灵

**第二版本**

是server/client 模式

server.cpp 和client.cpp

所有的信息放在两个文件 ： abcd.txt 和 online\_users.txt

abcd.txt 是为了存放 所有注册成功 的用户和他们拥有的机灵 信息

online\_users.txt 是为了存放 所有在线用户的信息(他们的 名字 和 对战次数)

最开始时没有用户只能注册，注册成功后系统随机给三个机灵

登录后直接去main console window 可以查看 所有用户名和机灵， 在线用户

执行和运行代码 的说明

第一个terminal window

g++ server.cpp

./a.out

运行服务端后 按 terminal- new window 为了客户端，每个客户需要这样做

g++ client.cpp –o client

./client

第三版本 没做。

通过这个实验我提高了c++面向对象能力，学到了关于socket通信的知识，而且获得了很大的经验。