

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
НАВЧАЛЬНО-НАУКОВИЙ КОМПЛЕКС
«ІНСТИТУТ ПРИКЛАДНОГО СИСТЕМНОГО АНАЛІЗУ»
НАЦІОНАЛЬНОГО ТЕХНІЧНОГО УНІВЕРСИТЕТУ УКРАЇНИ
«КИЇВСЬКИЙ ПОЛІТЕХНІЧНИЙ ІНСТИТУТ»

КАФЕДРА МАТЕМАТИЧНИХ МЕТОДІВ СИСТЕМНОГО АНАЛІ-
ЗУ

Проектна робота

З дисципліни «Комп'ютерні мережі»

Виконав: студент 3-го курсу

гр. КА-71

Правосуд Р.О.

Прийняв: Кухарєв С.О.

Київ 2020р.

Мета роботи:

Створити клієнт-серверну гру для двох гравців Agar.io

Підзадачі:

1. Створити клас, що описує основні елементи гри - кульки.
2. Розробити інтерфейс гри.
 - а) розробити логіку взаємодії гравця та гри
 - б) розробити взаємодію елементів гри
3. Написати серверну частину гри.
 - а) написати генерування нейтральних кульок гри
 - б) написати перевірку поточного стану гри
 - в) написати обробку даних клієнтів та відповідь сервера
4. Написати клієнтську частину гри.
 - а) написати взаємодію клієнта з сервером
 - б) написати обробку факту виграшу одного з гравців

Реалізація:

Вищенаведені завдання були виконані з використанням мови програмування python та, зокрема, бібліотек pygame, для реалізації ігрового інтерфейсу та socket для реалізації мережевої взаємодії клієнта та сервера.