Beágyazott rendszerek szoftvertechnológiája

Házi feladat

**Tervdokumentáció**

Lövöldözős Játék: Szóbalövő

Készítők:

Hencz András (IWQKZW)

Rácz Benedek (AQAEFR)

Bitay Olivér (R6R1I5)

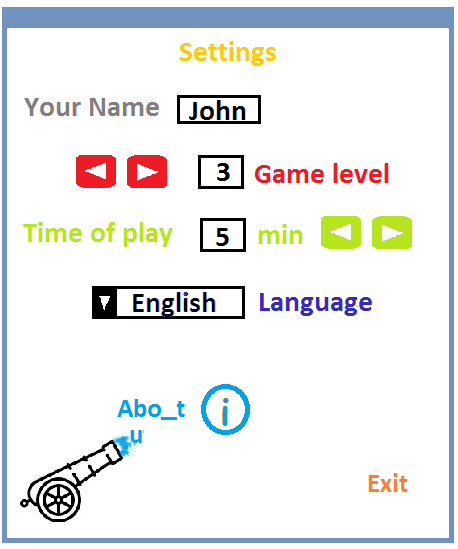
Konzulens: Györke Péter

A házi feladatként beadott játékunk célja hiányos szavakba belelőni a megfelelő betűket. A feladatban meg kell valósítani a játék motorját, egy hálózati részt és a GUI-kat.

A játék játszható egy- illetve kétszemélyes módban is, ezért szükség van hálózati kapcsolat kialakítására. A játék motorját alapvetően egy szerver szolgáltatja, ami mindig elindul a program indításakor.

Minden játéknál elindul egy kliens is. Egyszemélyes mód esetén ez a kliens a program által indított, saját szerverhez kapcsolódik, kétjátékos mód esetén agy egyik játékos által indított szerverre kapcsolódnak rá mind a ketten.

A szerver adja meg a kliensnek, hogy milyen szavakat jelenítsen meg, eldönti, hogy egy adott lövés találat volt-e és számolja a pontokat és az időt. A játék felépítéséből adódóan kétfajta beállítási lehetőséget kell megkülönböztetnünk. Egy egyik típus az, amelyik a játék menetét befolyásolják, ezeket a szerverrel kell megosztani, a másik típus pedig a személyes beállítások, amik meg a kliens számára relevánsak.

Nézzük a beállításokat:

A játék menetét befolyásoló beállítások a játék szintje, a játékidő és a játék nyelve. A név lesz a személyes beállítás. Minden új játékindításkor a kliensnek el kell küldenie a játékos nevét a szervernek…