

プログラミング言語実験・C 言語 第3回課題レポート

I 類 メディア情報学

氏名：LEORA DAVID

学籍番号：2210745

2024 年 05 月 02 日

課題5（コンピュータ大貧民プログラムの実行状況のスクリーンショット）

大貧民サーバを起動し、大貧民標準クライアント（tndhm_devkit_c-20180826.tar.gz に同梱されている方）を5台起動する。サーバの実行画面（クライアント名が default と表示されている対戦画面）とグラフの画面（棒グラフか線グラフ）の計2画面のスクリーンショットを撮った。

課題5の実行方法

まず、ターミナルを起動して、「コンピュータ大貧民の実行」ページの通りの手順でサーバを起動した。各フォルダから configure を行い、make を行った。実行するには、以下のコマンドを実行する。ポート番号は 52745 とした。

```
1 $ ./tndhms -p 52745
```

また、標準クライアントを起動するには、同じく「コンピュータ大貧民の実行」ページの通りの手順でクライアントを起動した。実行するには、以下のコマンドを実行する。

```
1 $ ./client -p 52745 &
```

課題 5 の実行結果

daihinmin

 平民 default	 大富豪 default	 貧民 default
♠3 ♣3 ♠6 ♥6 ♦6 ♥8 ♣9 ♦J ♠K ♠2	♥7 ♠8 ♣8 ♠9 ♠Q ♥Q ♥K ♠A ♥A ♥2 ♣2	♥4 ♦4 ♣5 ♣6 ♣7 ♥9 ♦9 ♥% ♦Q ♣Q ♦A
 大貧民 default	Card 交換中 NO Card NO Card	 富豪 default
♠4 ♣4 ♦5 ♠7 ♦7 ♦8 ♠% ♣% ♥J ♦K ♠A		♥3 ♦3 ♠5 ♥5 ♦% ♠J ♣J ♠K ♦2 Joker

課題 6（ペア出し機能の実装）

コンピュータ大貧民教育用クライアントのディレクトリ src にある、select_cards.c などを改変し、ペア出し機能を実現した。この課題では、場にカードがない状況で、かつ提出するカードにジョーカーを含まない場合について実装した。実装が完了したら、大貧民サーバを立ち上げゲームを実行し、ペア出しが行われている様子がわかるスクリーンショットを取得した。（サーバの実行画面中のクライアントプログラムが Normal と表示されているか、確認した）。

また、実現したペア出し機能について、以下の考察を行った。

1. 配列をどのように使って処理をしているか。
2. 該当するソースコードの記述によって何故その機能が実現できているのか。

課題 6 の実行結果

参考文献

- [1] 第2回 動的データ構造と再起処理（スタック、二分木），
URL : https://www.ied.inf.uec.ac.jp/text/laboratory/C/second_week/index02.html