

Лабораторная работа 12: Сетевое программирование

Цель работы

Изучить принципы сетевого программирования в Java на примере разработки многопользовательских игровых систем. Научиться создавать клиент-сервер архитектуру, обрабатывать сетевые сообщения и реализовывать многопользовательскую игру.

Теоретические основы

Сетевое программирование

- TCP/UDP протоколы - надежная и быстрая передача данных
- Клиент-сервер архитектура - разделение ответственности