

**Hra: Connect 4**

SEMESTRÁLNA PRÁCA

Vypracoval(a): **Michael Fabo, Miriam Gmitterová**

Študijná skupina: **5ZYI37**

Predmet: **Princípy operačných systémov**

Cvičiaci: **Ing. Peter Sedláček, PhD.**

**Používateľská dokumentácia**

**Spustenie**

Pre spustenie serverovej časti projektu v CLione musí mať používateľ nastavený Toolchain frios2, následne pred spustením môže zadať argumenty programu (port, znak hráča na serveri, znak hráča u klienta, kto začína hru). Ak nezadá, tieto hodnoty sa nastavia na (15071, ‘S’, ‘C’, 1).

Pre spustenie klientskej časti projektu v CLione musí mať používateľ nastavený Toolchain visual studio, následne pred spustením môže zadať argumenty programu (server, port). Ak nezadá, tieto hodnoty sa nastavia na (frios2.fri.uniza.sk, 15071).

**Ovládanie hry**

Hra sa spustí automaticky po pripojení klienta. Hráč, ktorý začína bude vyzvaný pre zadanie stĺpca, do ktorého chce vložiť svoj znak. Následne bude na rade druhý hráč, ktorý bude taktiež vyzvaný pre vloženie svojho znaku. Hra takto pokračuje až kým niekto nevyhrá (spojí svoje 4 znaky v jednom zo smerov), alebo sa nenaplní hracia plocha. Na konci sa vypíše kto vyhral a hra sa ukončí.