Systemy rozproszone 2019 – Projekt

Kto: Hubert Adamkiewicz, Maciej Zwoliński

Co: Rochambeau Multithread Game (Gra sieciowa „kamień, papier, nożyce” - wersja rozszerzona o figury `lizard` i `spock`)

Technologia:

Frontend: HTML, CSS, jQuery

Backend: Python (logika), Flask (web server)

Komunikacja frontend-backend: format danych - JSON, komunikacja - XHR (metoda POST), zapytania wywoływane przez jQuery metodą AJAX

Opis: Dołączenie do gry polega na połączeniu się z serwerem webowym wystawianym na porcie 5000. Przeglądarka łączy się z serwerem i dodaje graczy, następnie serwer tworzy osobny wątek dla każdej pary i pozwala im grać. Serwer zapamiętuje nazwy użytkownika obu graczy oraz liczbę punktów dla każdego z nich. Gra daje każdemu z graczy określoną ilość czasu na wybór następnego znaku, po tym czasie wyświetla obu graczom informację o ich wyborze, wyborze przeciwnika i rezultacie rundy. Gra toczy się dopóki jeden z przeciwników się nie rozłączy.