**תרגיל תכנות רשת**/ גיא רג'ואן -322985409, אליהו אטין- 205868771

Dealer\_windows(סרבר-(server: משמש כדילר במשחק

def start\_server():

פונקציה שפותחת סרבר עם מספר Ip שישמש כhost ומספר פורט וביחד בעזרת פונקציית bind הפונקציה יוצרת כתובת socket. לאחר יצירת ה SocketהSocket עוברת למצב האזנה- מחכה שיצרו איתה קשר שהקליינט ישלח לסרבר הודעת "can I connect".

def client\_thread(soc, connection, ip, port):

פונקציה שמקבלת את כתובת הSocket, connection מספר ip ומספר port , ראשית הפונקציה תקבל את ההודעה הראשונה שנשלחה מהקליינט ותבדוק אם ההודעה היא:"can I connect?"

הפונקציה תבנה את מערך הקלפים(החפיסה) ואם ההודעה שהתקבלה מהקליינט מתאימה הפונקציה תשלח קלף רנדומלי לקליינט, כמו כן הפונקציה תקבל ערך מהקליינט למשתנה action שתפקידו להראות מה השחקן רוצה לעשות:""status-לקבל מידע על המשחק עד עכשיו, " "end game-לסיים משחק, או אחרת יתקבל הימור חדש מהקליינט למשתנה הaction.

כמו כן הדילר (הסרבר) יחלק לעצמו קלף רנדומלי וימחק גם את הקלף שלו וגם את הקלף ששלח לשחקן מחפיסת הקלפים.

הפונקציה תבדוק מי המנצח בעזרת פונקצייה שבנינו checkWhoIsTheWinner. ותחסיר או תוסיף את הסכום שבהימור לקופה לפי תוצאת המשחק, כמובן שבמקרה של תיקו תישלח לקליינט הודעה שתשאל מה ברצונו לעשות עכשיו לפרוש או להוסיף להימור לפי חוקי המשחק, לפי ההודעה שתתקבל מהקליינט למשתנה respond הפונקציה תמשיך בלוגיקת המשחק.

def receive(connection):

פונקצייה שמקבלת את כתובת הconnection ומחזירה את הInput ששלח השחקן,הclient לסרבר.

def send(connection, message):

פונקציה שמקבלת את כתובת החיבור והודעה ומעבירה את ההודעה לשחקן, לclient.

def checkWhoIsTheWinner(dealerCard, playerCard):

פונקציה שמקבלת את הקלף של השחקן (הקליינט) ואת הקלף של הדילר (הסרבר) ובודקת מי ניצח באותו התור במלחמה.

def main():

פונקציית הmain שמפעילה את פונקציית start\_server().

Player\_Windows(קליינטclient-): משמש כשחקן במשחק

כמו כן אחראי להדפסות של המשחק לצג של השחקן.

def receive(connection):

פונקציה שמקבלת connection ומחזירה את ההודעה שנשלחה לקיינט (לשחקן) מהסרבר.

def send(connection, message):

פונקציה שמקבלת connection והודעה message ושולחת את ההודעה לסרבר.

def main():

פונקציית הmain בקליינט היא בעצם הפונקציה שמראה את כל המשחק לשחקן מוציאה-מדפיסה את הפלט לצג השחקן ותכיל את לוגיקת המשחק.

הפונקציה תנסה להתחבר לsocket ותישלח הודעת "can I connect" לסרבר אם הפורט באמת פנוי החיבור יאושר והקליינט, השחקן יקבל קלף מהסרבר ויתחיל המשחק הפונקצייה תקבל את כל הודעות המשחק מהסרבר ותישלח לסרבר הודעות משלה לפי הבחירות והרצון של השחקן.









