

Software Engineering III – 23.04.2018

Übung 5: Socket-Programmierung (mit Java)

Aufgabe 1: Sockets „Nimm-Spiel“-Programmierung

Programmieren Sie das klassische Nimm-Spiel, das zwei simulierte Computer-Spieler (oder wahlweise Mensch vs. Computer) mit Hilfe von Sockets übers Netz gegeneinander spielen sollen.

Der erste Spieler sendet zunächst die Anzahl der Chips (Streichhölzer o.ä.) mit denen gespielt werden soll (vereinfacht kann dieser Wert auch statisch im Quelltext gesetzt werden). Dann darf abwechselnd jeder Spieler 1, 2, oder 3 Hölzer wegnehmen. Wer das letzte Holz nimmt, hat gewonnen.

Als Beispiel für Code mit Sockets finden Sie die „Chat mit Sockets“-Demo aus der Vorlesung im Verzeichnis dieser Übung.

Das Demo-Beispiel nutzt Windows-CMD-Skripte, die in der Windows-VM ablaufen können.

Für Linux müssten Sie die Skripte passend anpassen.

Viel Erfolg!