

**1. Opis projektu**

Projekt będzie realizował grę sieciową dostępną dla użytkownika z poziomu przeglądarki. Planowaną grą jest kółko i krzyżyk na zasadach opisanych na [http://pl.wikipedia.org/wiki/Kółko\\_i\\_krzyżyk](http://pl.wikipedia.org/wiki/Kółko_i_krzyżyk) . Wybrana została klasyczna odmiana bez rozszerzeń na planszy 3x3. Aplikacja będzie zrealizowana w architekturze klient-serwer.

**2. Szczegółowy opis gry**

Użytkownik będzie rozpoczynał grę poprzez podanie swojego identyfikatora. Następnie wyświetlona zostanie lista osób, które są dostępne na serwerze. Po czym będzie mógł wysłać zaproszenie do rozgrywki dla wybranej osoby. Akceptacja zaproszenia będzie powodowała rozpoczęcie rywalizacji. Użytkownik za wygraną partię otrzyma 3 punkty, za remis 1, natomiast za przegraną nie otrzyma żadnych punktów. Dorobek gracza będzie przechowywany na liście rankingowej znajdującej się na serwerze.

**3. Założenia projektowe**

Aplikacja będzie:

- (a) wykorzystywała przeglądarkę jako interfejs graficzny (realizacja koncepcji cienkiego klienta)
- (b) uruchamiana na serwerze http dostarczanym przez bibliotekę WT
- (c) posiadała interfejs formatowany poprzez style CSS
- (d) wykorzystywała wielowątkowość
- (e) przenośna między różnymi platformami
- (f) funkcjonowała w sieci lokalnej lub w sieci internet pod warunkiem dostępności publicznego adresu IP dla serwera
- (g) wykorzystywała IP wersji 4

**4. Wykorzystywane biblioteki**

- (a) Boost
- (b) WT(WebToolkit) <http://www.webtoolkit.eu/wt>
- (c) STL

**5. Testowanie** Planowane jest wykorzystanie testów jednostkowych z biblioteki boost.