

네트워크프로그래밍-11주 화상강의 자료

정인환교수

11주 화상강의

- ▶ 텀프로젝트 설계서 Review
- ▶ 10주 JavaGameClient/Server2 복습 + 보충설명
- ▶ 11주 강의내용
 - JavaUdpEchoClient/Server
 - JavaObjClient/Server + AndroidChat
- ▶ 11주 과제
 - 실습
 - 텀프로젝트 설계서(보완)+초기화면 제출

텀프로젝트 코멘트

- ▶ 12주차까지 주제 변경 가능
- ▶ 비주얼적으로 보여줄 수 있는 아이템
- ▶ 글로 설명하거나 시나리오가 복잡한 것은 피하는게 좋다
- ▶ **게임방/채팅방 기능 필수**
- ▶ 바둑/오목 관전기능 구현(추천)
 - 게임방 만들때 관전 가능 여부 설정
 - 게임 중간에 관전모드 입장하면 그때까지 히스토리를 모두 보여주어야 한다.
- ▶ 캐치마인드(추천)
 - 출제자에게 그림판을 제공(예: 코끼리, 코끼리그림(클립아트 또는 실물))
 - 출제자 화면에만 그림이 배경으로 보인다.
 - 게임 종료후 모든 사람에게 그림 제공. (원본 또는 출제자의 최종 화면)
- ▶ Animation은 Double Buffering 방법 사용