

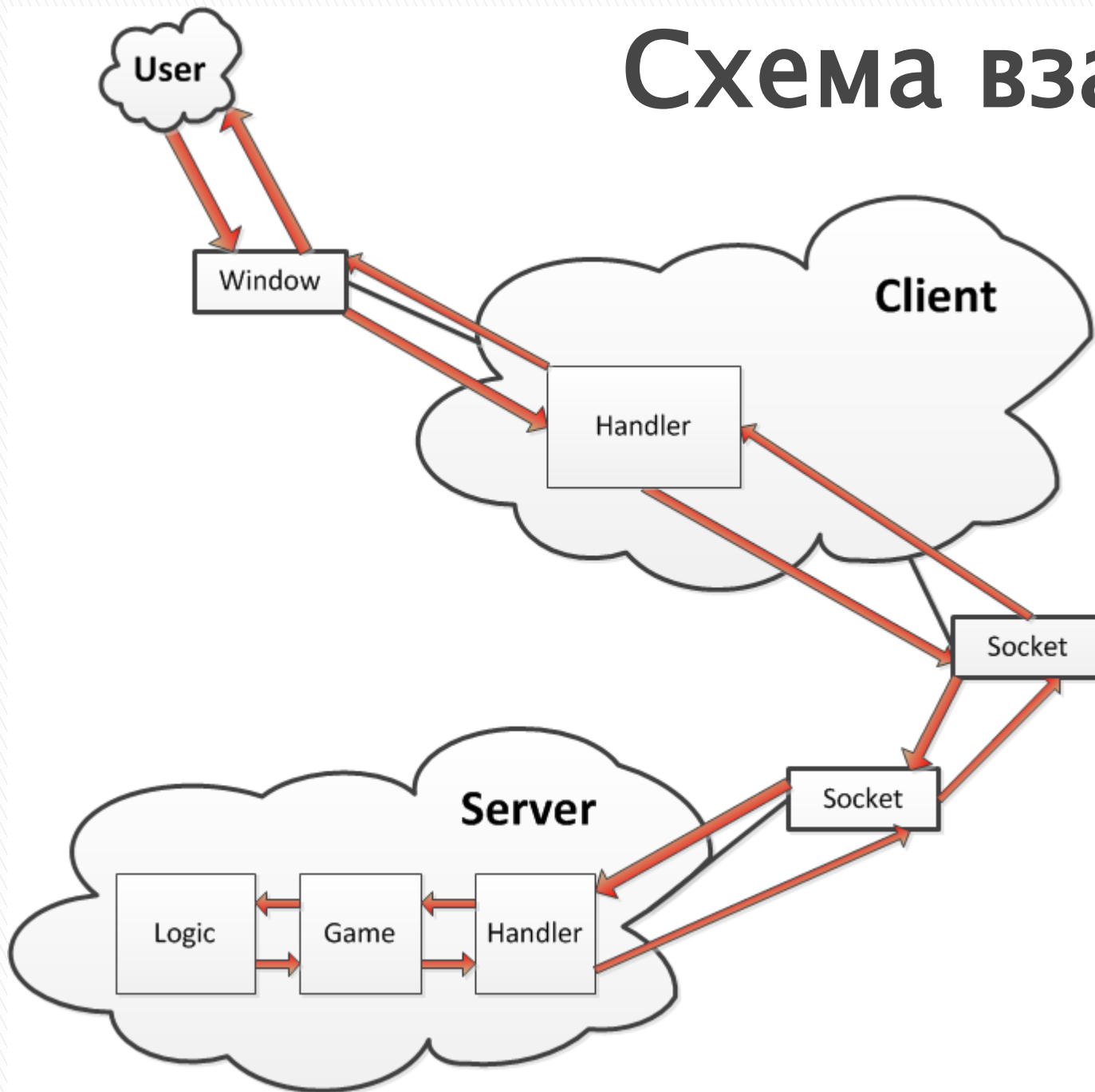
«Хрестики–нулики»

Вергун Костянтин

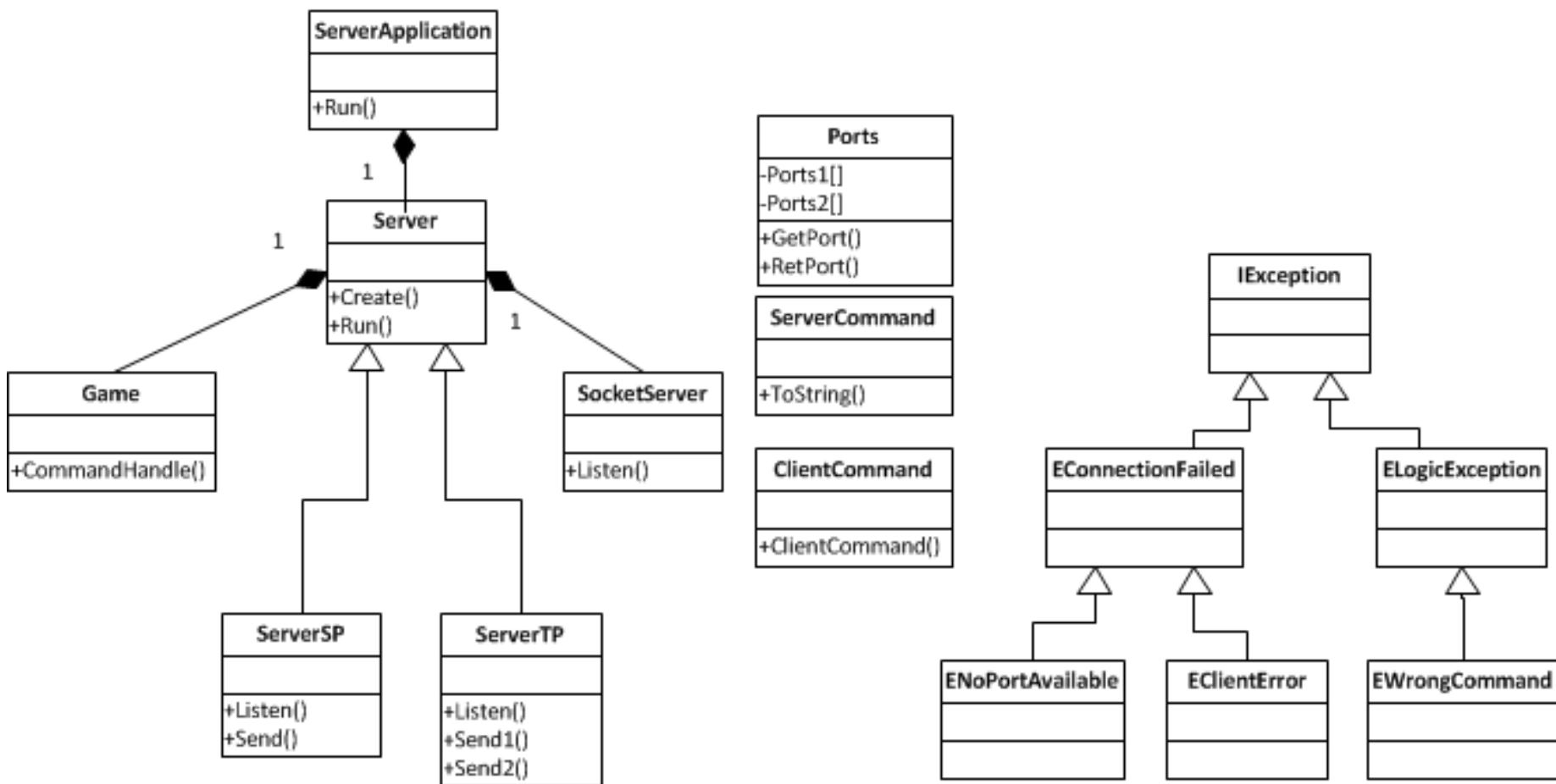
Вимоги до реалізації

- Клієнт–серверна взаємодія
- «Тонкий» клієнт
- Об'єктно–орієнтована архітектура
- Використання шаблонів проектування

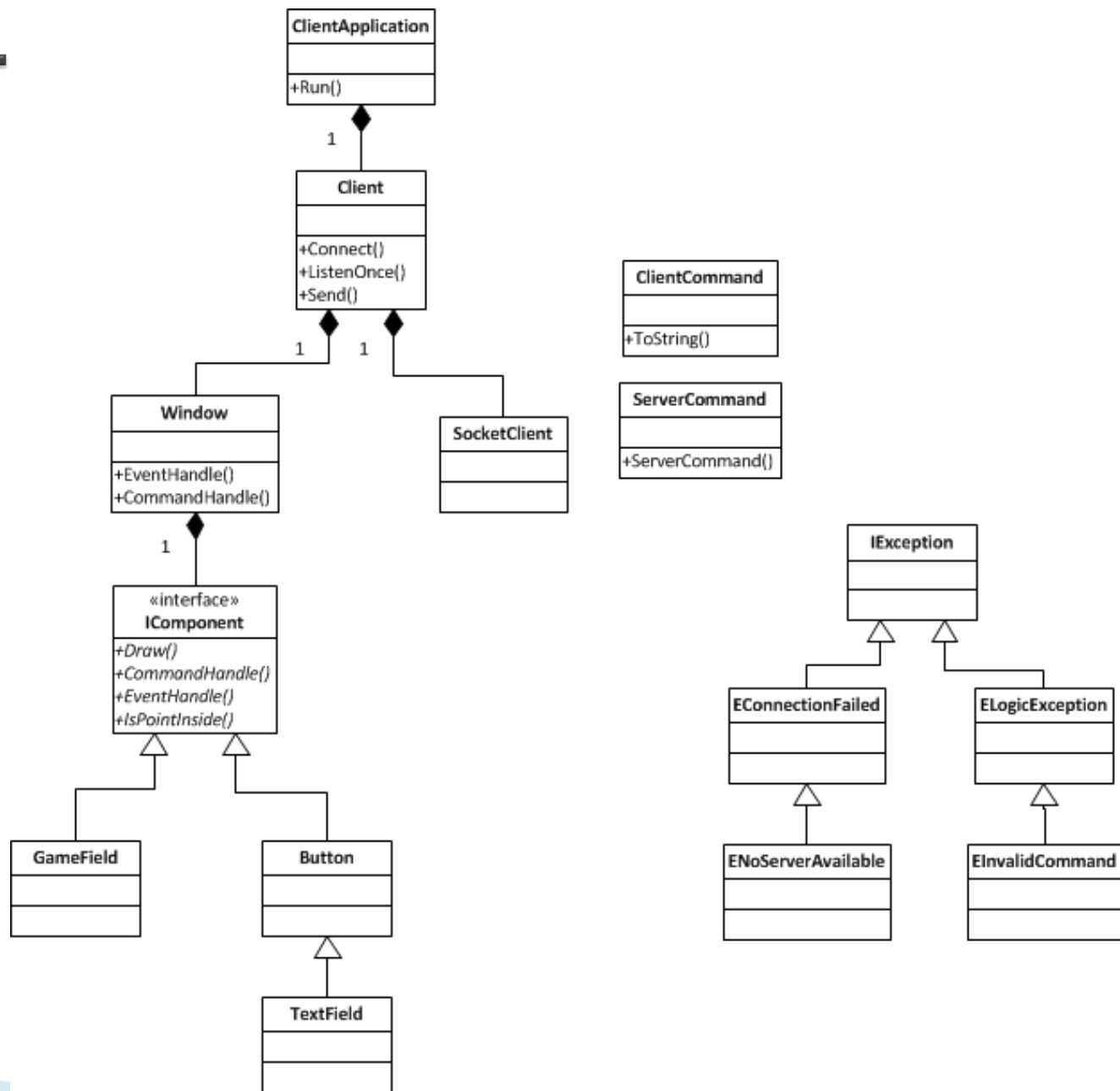
Схема взаємодії



Сервер



КЛІЄНТ



Формат команд

Сервер:

Command id	Winner id	Cross/Circle	Row	Column
------------	-----------	--------------	-----	--------

Клієнт:

Command id	Player id	Cross/Circle	Row	Column
------------	-----------	--------------	-----	--------

Бібліотеки

- OpenGL – інтерфейс клієнта
- `<sys/socket.h>` – реалізація сокетів

Використані шаблони

- **Singleton** – вікно, сервер, клієнт
- **Adapter** – команди
- **Chain of responsibility** – обробка команд
- **Object pool** – використання портів

Демонстрація роботи програми

Дякую за увагу!