

組別: ____ 題目: _____

1. 此期末專題的性質為 ①遊戲/牌戲類 ②通訊/社交類 ③工具程式 ④資料庫/多媒體應用 ⑤其它
2. 此專題程式的進行方式為 ①即時制 ②回合制 ③混合制 ④無法分類
3. 此專題程式允許一局/牌/回合參與的使用者數目為 ①1 人 ②2 人 ③3 人 ④4 人及以上 ⑤不限(2 至多人)
4. 此專題程式支援最多同時進行的局/盤/聊天室數目為 ①1 ②2 ③3 ④4 及以上
5. 遊戲/應用進行過程中, 是否允許使用者退出? (有支援此命令/選擇) ①有 ②無 ③不適用
6. 如 5 的答案為①, 則使用者退出後, 遊戲/應用後續如何進行? ①此回合/盤/局之遊戲/應用正常結束, 且 client/server 程式繼續正常工作 ②剩餘使用者繼續進行此回合/盤/局之遊戲/應用 ③server 或其它 client 程式當機/無反應/不正常結束程式 ④其它
7. 如 6 的答案為①或②, 則其它使用者是否會收到“此使用者已退出”或類似的訊息? ①會立即收到 ②過一陣子後會收到 ③不會
8. 遊戲/應用進行過程中, 若某個使用者不正常斷線/離線/結束程式, 則會發生何種結果? ①此回合/盤/局之遊戲/應用正常結束, 且 server/其它 client 程式繼續正常執行, 但其它使用者不會收到任何訊息 ②同①, 但其它使用者會收到相關訊息 ③剩餘使用者繼續進行此回合/盤/局之遊戲/應用, 但不會收到任何相關訊息 ④剩餘使用者收到相關訊息後繼續進行此回合/盤/局之遊戲/應用 ⑤server/其它 client 程式當機/不正常結束 ⑥其它
9. 此專題程式是否允許參與者使用自訂 id/暱稱? ①不允許 ②允許, 但不予以儲存 ③允許且儲存供日後使用 ④同③且須密碼驗證
10. 若此專題程式的進行方式為回合制, 是否有計算/限制使用者進行動作的時間? ①有計時但無限制動作時間 ②有計時且有限制動作時間 ③沒有計時 ④其它
11. 若此專題程式的進行方式為回合制, 是否允許使用者在尚未輪到他進行動作時, 對 Server 送出特別的指令, 例如退出遊戲或認輸等? ①允許 ②不允許 (client 程式阻擋) ③不允許(server 程式阻擋) ④其它
12. 是否使用 ANSI escape sequence 或其它方式對螢幕輸出進行進階的控制? ①有 ②無
13. 當此專題程式的一局/盤結束後 ①在不離開程式的情況下使用者可重新進行新的一局/盤 ②client 程式也隨之結束, server 程式雖繼續執行但無法處理新的 client ③client 程式也隨之結束, server 程式繼續執行且可處理新的 client ④client 及 server 程式一起結束
14. 此專題程式使用到何種技術/system call? (多選) ①TCP ②UDP ③select ④fork ⑤non-blocking accept/connect ⑥DNS ⑦thread
15. 當此專題程式的一局/盤/配對開始/開設後, 是否允許新的使用者加入已開啟/開設的一局/盤/配對? ①允許 ②不允許