

שמות המגישים: איתי אדמי 201445681 itaiadmi

יאיר לוי 200945657 yairlevi1

כתובת מייל לתקלות קריטיות: itaiad200@gmail.com, lyair1@gmail.com

התנהגויות קצה שלא מפורטות:

1. עבור קלט לא תיקני בהפעלת התכנית, תודפס הודעת שגיאה למסך והתכנית תבצע יציאה.
2. כאשר מתבצעת התנתקות בין השרת ללקוח, 2 התוכניות יכריזו על כך וייצאו בצורה מסודרת תוך כדי שחרור כל הזכרון שהוקצה.

תיאור הפרוטוקול שמומש:

שליחת מידע מִclient לserver: המידע ישלח מהשרת ללקוח בצורה הבאה:

`<isValid>$<isWin>$<isMisere>$<heapA>$<heapB>$<heapC>$<heapD>`

כאשר כל משתנה הוא int (גודל 4 בתים), מופרדים על ידי הַ '\$'.

הסבר על כל משתנה שנשלח:

1. isValid - האם הפקודה הקודמת של המשתמש הינה חוקית.
2. isWin - האם נגמר המשחק במצב של נצחון (של client או server)
3. isMisere - האם המשחק מסוג Misere.
4. heapA - הגודל הנוכחי של ערמה A.
5. heapB - הגודל הנוכחי של ערמה B.
6. heapC - הגודל הנוכחי של ערמה C.
7. heapD - הגודל הנוכחי של ערמה D.

שליחת מידע מִserver לclient: המידע ישלח מהלקוח לשרת בצורה הבאה:

`<Heap>$<Amount>`

כאשר כל משתנה הוא int (גודל 4 בתים), מופרדים על ידי הַ '\$'.

הסבר על כל משתנה שנשלח:

1. Heap - הערימה ממנה יש להוריד.
2. Amount - הכמות אותה יש להוריד מהערימה.

הרצת התוכניות:

0. יש לבצע make clean, ואחריו make all על מנת לקמפל את הקבצים.
1. את תוכנית server יש להריץ בעזרת nim-server ואחריו הארגומנטים כפי שפורטו בתרגיל.
2. את תוכנית client יש להריץ בעזרת nim ואחריו הארגומנטים כפי שפורטו בתרגיל.

מבנה התכניות:

התוכנית מחולקת לשני קבצי מקור Server.c, Client.c. המימוש פשוט להבנה כאשר שם כל פונקציה מתארת את הפעולה המדויקת שהיא עושה.