

Implementacje serwera można znaleźć w pliku `server.cpp`. Współbieżność serwera zrealizowana przy pomocy wątków (każdy gracz to osobny wątek).

Klient

Odpowiada za interfejs(stworzony za pomocą biblioteki PyGame)

Implementacja klienta jest dużo bardziej złożona, składa się z plików:

- `board.py`
odpowiada za planszę, znajdują się tam funkcje niezbędne do narysowania planszy, walidacja ruchów odbywa się poprzez znalezienie możliwych ruchów i pokazanie ich na ekranie użytkownikowi.
- `Piece.py`
odpowiada za pionka, znajdują się tam metody odpowiedzialne za jego rysowanie, oraz wyliczające współrzędne potrzebne do narysowania
- `button.py`
Klasa odpowiadająca za przyciski i komunikaty wyświetlane na ekranie
- `client.py`
łączy wszystko w całość, odpowiada za obsługę servera, wyświetla odpowiednie ekrany
- W folderze `assets` znajdują się obrazy potrzebne do rysowania pionków oraz przycisków

Opis uruchomienia:

1. Aby uruchomić projekt należy ściągnąć projekt (trzeba zachować strukturę taką samą jak na gitlabie).
2. W razie potrzeby zainstalować pythona, oraz bibliotekę PyGame.
instalacja:

`pip install pygame`

3. Server należy skompilować poprzez polecenie

`g++ -pthread -Wall server.cpp -o server`

4. Uruchamianie serwera:

`./server`

5. Uruchamianie klienta:

`python client.py <ip_servera>`

Po uruchomieniu klienta naszym oczom ukaże się ekran z przyciskiem connect.

Po naciśnięciu przycisku rozpoczniemy rozgrywkę.

Aby wykonać ruch należy wybrać pionek (dwukrotnie na niego klikając) a następnie wybrać pole na które chcemy go przesunąć.