

네트워크프로그래밍 텀프로젝트 결과 보고서

3학년 빅데이터 트랙 1871434
조민정

프로젝트 개요

▶ 프로젝트 제목

- 캐치마인드

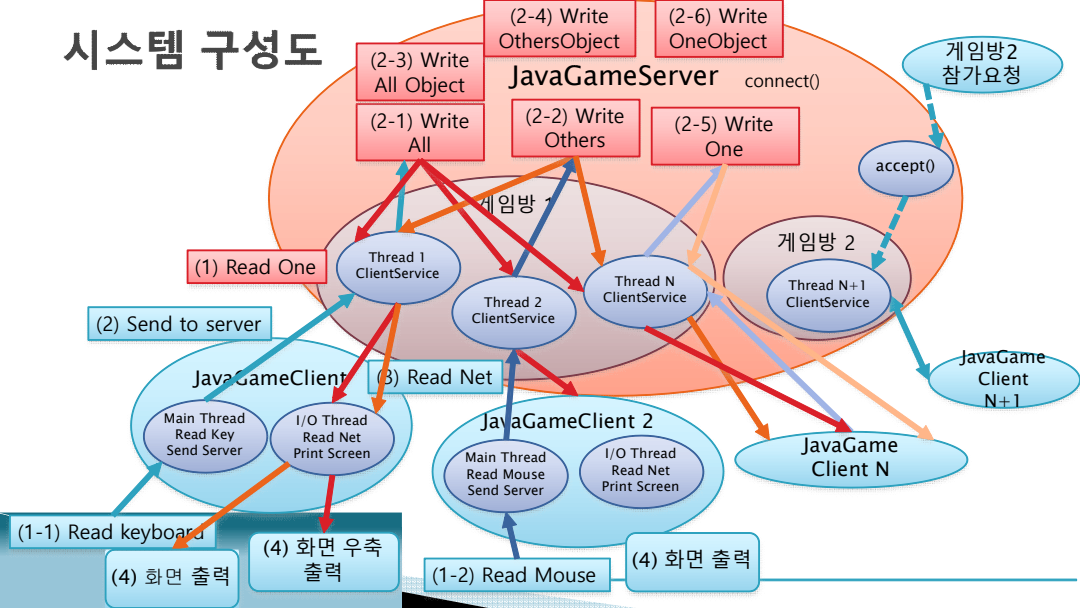
▶ 개요

- 지금까지 배운 내용(ObjectStream)으로 캐치마인드 구현하기

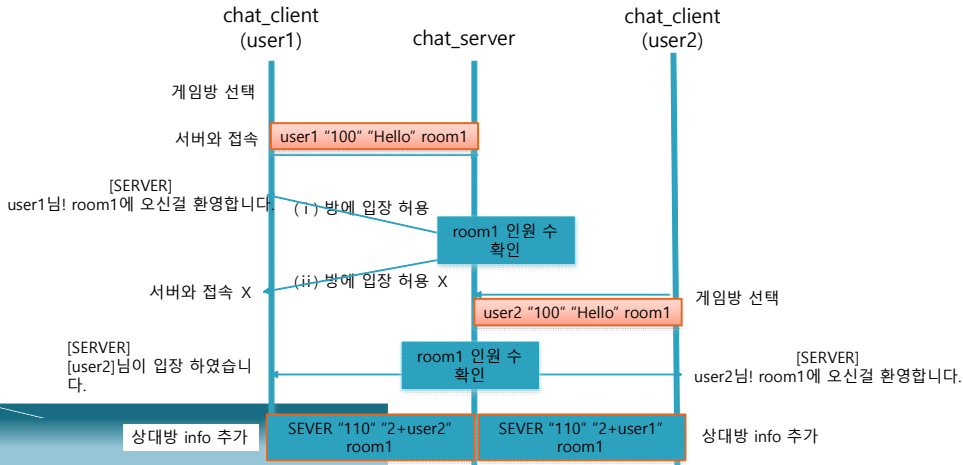
▶ 기능(+ 게임 설명)

- 한명씩 돌아가면서 자신의 차례에 키워드에 맞는 그림 그리고 상대방이 맞추기
- 1명일때 게임불가
- 게임방 선택
- 최대 4명 동시 Play
- 점수 관리 기능
- 채팅하기 기능(+정답 보내기)
- 그림 공유 기능

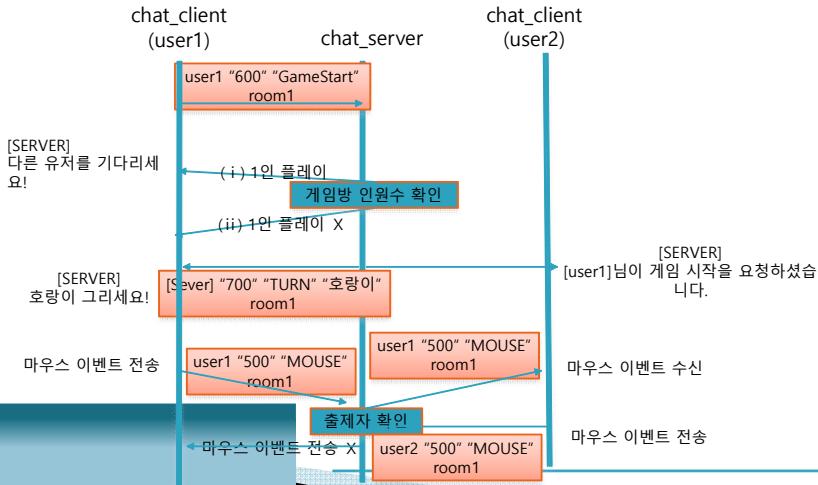
시스템 구성도



시스템 흐름도 - 게임방 선택 후, 입장

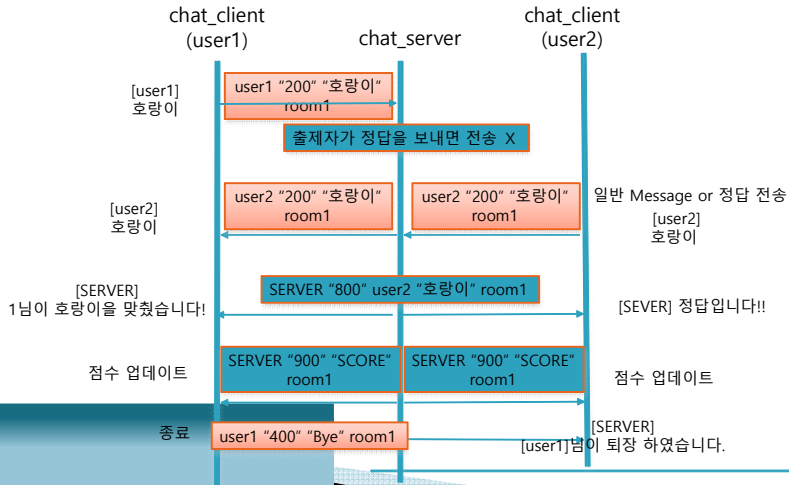


시스템 흐름도 - 게임시작



시스템 흐름도 - 게임

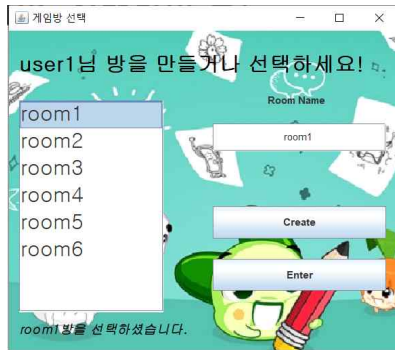
SERVER", "800", UserName+"님이 "+answer+"을 맞췄습니다!



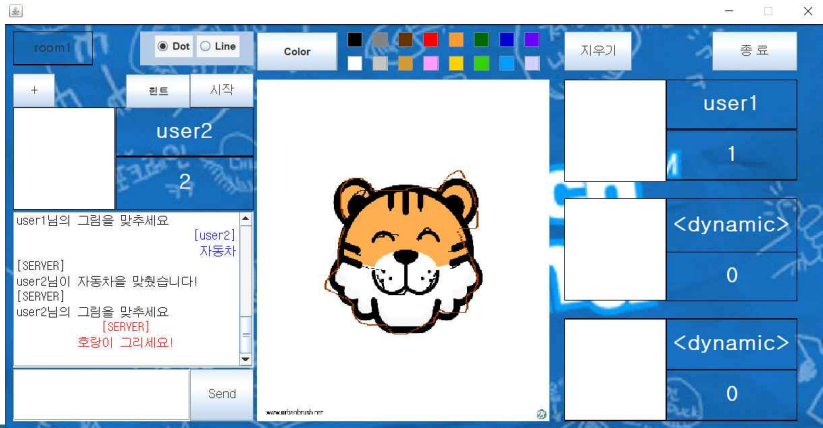
예상 프로토콜들

Protocol	용도/내용	방향
100	Login	Client → Server
110	INFO	Server→Client
200	채팅 Message	Client → Server → Client
300	Hint	Client→Server → Client
400	Logout	Client → Server
500	Mouse Event	Client → Server → Client
550	DoLine	Client → Server → Client
600	Game Start	Client → Server → Client
700	TURN	Server → Client
800	ANSWER	Server → Client
850	Erase	Server → Client
900	SCORE	Server → Client
1000	ImageINFO	Client→Server → Client
1100	GameEnd	Server→Client

진행화면(초기화면, 진행화면 등)



진행화면(초기화면, 진행화면 등)



진행화면(초기화면, 진행화면 등)

