

Protokoll Aufgabe 4:

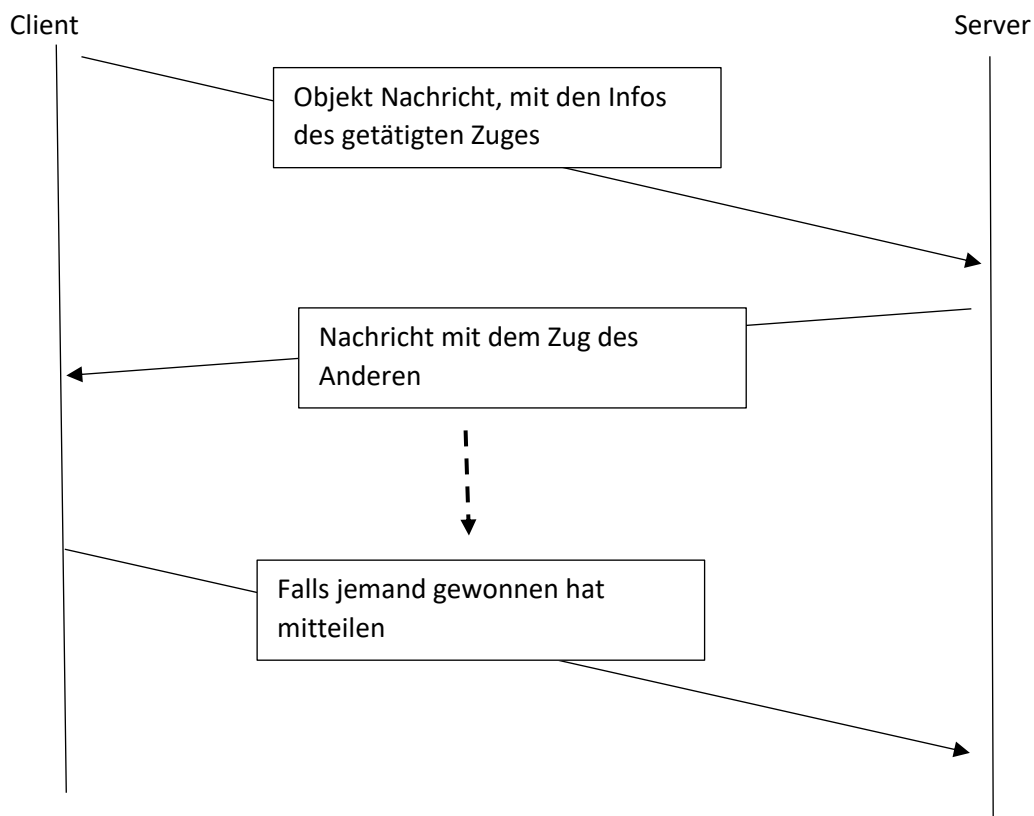
Kurze Aufgabenstellung: Ein Server Client Programm erstellen, indem zwei Clients über einen Server miteinander 4-Gewinnt spielen können.

Dieses Programm wurde auf einen anderes selbst programmiertes Programm aufgebaut.

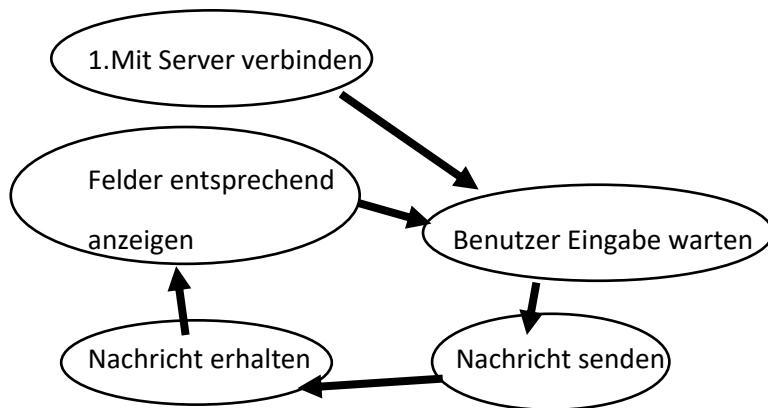
Das Programm wurde mit IntelliJ realisiert. Die JAR Files befinden sich in \out\artifacts

Zum Ablauf: Der Client kann sich mittels IP zu einem Server Verbinden, oder einen Server erstellen. Alles wird mittels Grafischer Oberfläche eingegeben. Der Client sendet dem Server, mittels der Klasse Nachricht, den Punkt an dem er seinen Stein einfüge will. Der Server speichert dies und sendet es dem anderen Client. Beide Clients haben *Listener* die auf solche Nachrichten Warten. Der Server nutzt zudem die Klasse *writer* um Nachrichten zu senden. Falls jeman gewinnt erkennen dies die Clients und geben dies aus.

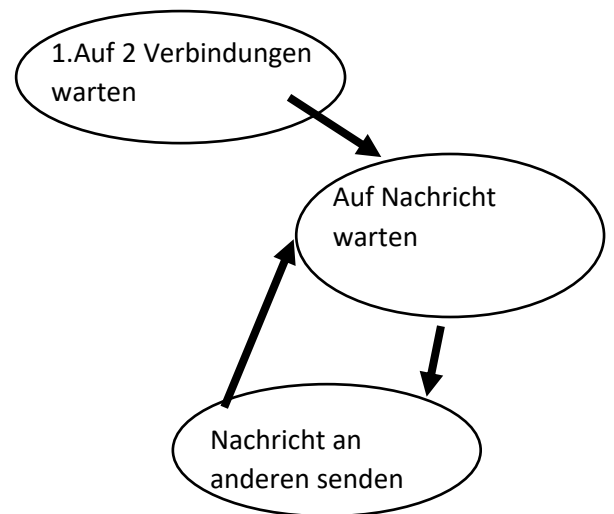
#Das Programm ist nicht ganz fertig, weil ein Fehler alles aufhält. Die Spielregeln und die Gewinn-Erkennung müssen noch implementiert werden und auch der Fehler muss gefunden werden damit alles funktioniert.



Client

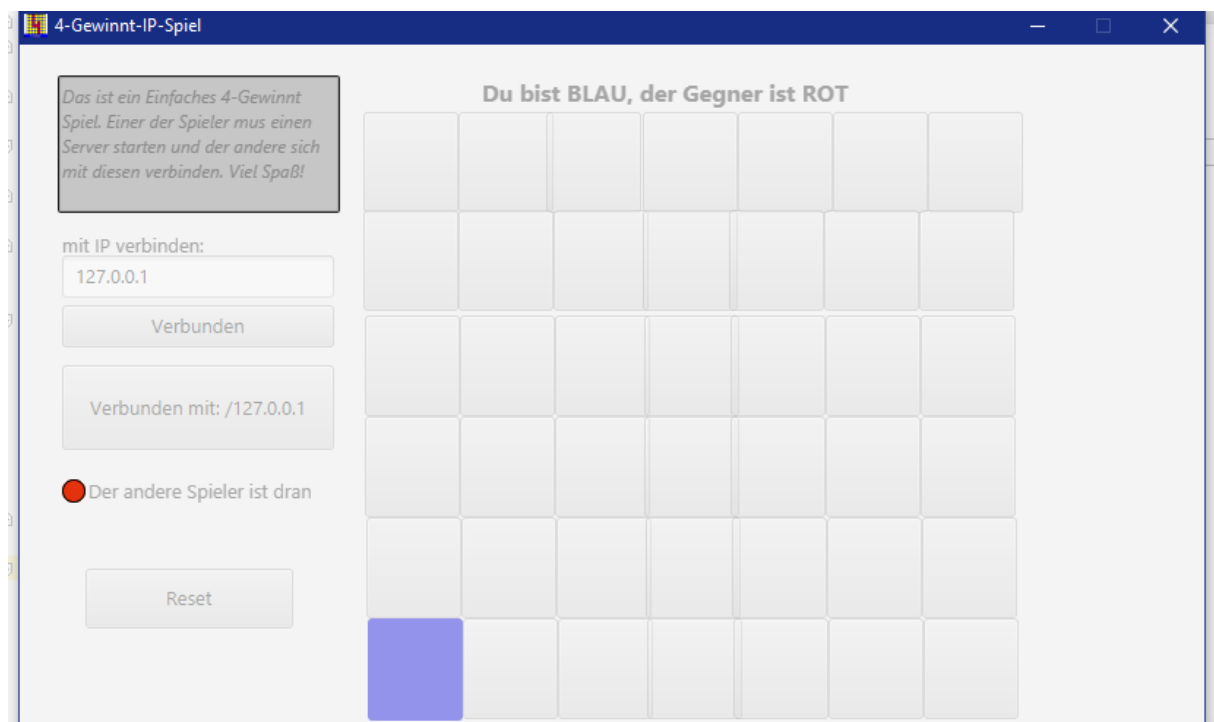


Server



Screenshots:

Client:



Server:

```
Server Gestartet  
Client /127.0.0.1 mit server verbunden  
mit server verbunden  
java.io.StreamCorruptedException: invalid type code: AC  
    at java.io.ObjectInputStream.readObject0(ObjectInputStream.java:1381)  
    at java.io.ObjectInputStream.readObject(ObjectInputStream.java:373)  
    at listerner.run(listerner.java:31)  
Fehler aufgetreten!!!
```

Der Fehler