BÁO CÁO ĐỒ ÁN LẬP TRÌNH MẠNG

Họ và tên: Phạm Nhật Khánh – Lớp: 17T3

*Đề tài: Xây dựng ứng dụng chơi cờ tướng.*

1. Server:

Chịu trách nhiệm xử lí thông điệp gửi từ client, tính toán và lưu trữ cơ sở dữ liệu.

- Database Server: Lưu trữ thông tin của người dùng.

- Game Server: Nơi trung gian để giao tiếp giữa client với nhau, tính toán nước đi hợp lệ, thông tin thắng thua và gửi thông tin đến client.

- MPI Node: Nơi giao tiếp với Game Server để tính toán giải thuật thắng thua, kiểm tra chiếu tướng.

2. Client:

Đóng vai trò người chơi, bắt buộc phải có kết nối Internet.

- Đăng kí, đăng nhập và tiến hành chơi cờ.

- Gửi thông tin nước đi cho Game Server.

- Chờ nhận thông tin gửi từ Game Server và cập nhật lại đường đi, giao diện đồ họa.

- Nhận kết quả thắng thua.

3. Xây dựng bàn cờ:

Bàn cờ sử dụng ma trận 9x10. Mỗi quân cờ có một giá trị khác nhau trên bàn cờ:

Quân Xe – 1

Quân Mã – 2

Quân Tượng – 3

Quân Sĩ – 4

Quân Tướng – 5

Quân Pháo – 6

Quân Tốt – 7

Vị trí nào trên bàn cờ không có quân cờ sẽ mang giá trị 0. Quân cờ bên thứ nhất mang giá trị dương và bên thứ hai mang giá trị âm.

4. Xây dựng nước đi của các quân cờ:

(Đang xây dựng).