

Кратко (но не полно): C/C++ в стиле C, Linux, wxWidgets/Qt, sys/socket.h, желательно также пояснительную записку, оформленную согласно СТО СФУ. По графике – чисто окна, никаких анимаций не нужно, даже картинки, в принципе, не нужны. Ничего лишнего.

"Курсовая работа предполагает реализацию приложения-сервера и приложения-клиента, при этом приложение-клиент обязано обладать графическим интерфейсом, оба приложения должны быть адаптированы для выполнения под ОС Linux. Рекомендуемая среда разработки - Qt. Рекомендуемая реализация сокетов - соответствующие классы в библиотеке Qt. Оформление курсовой работы должно содержать:

1. постановку задания (разработать клиент-серверное приложение под ос linux и т. д.);
2. словесное описание основных алгоритмов;
3. графическую схему взаимодействия клиента и сервера либо блок-схемы основных функций;
4. список функций с описанием их назначения и аргументов;
5. текст программы в приложении (при избыточном объеме можно сокращать, оставляя наиболее значимые функции)."

"Реализовать сетевую игру со следующими правилами. Игра ведется между двумя игроками. Сервер хранит колоду из одиннадцати карт, где каждая карта описывается как (название, урон в ближнем бою, урон в дальнем бою, магический урон, здоровье). Каждый игрок получает от сервера пять карт из колоды. Игра ведется пошагово. На каждом ходе случайно определяется, какой вид боя назначается игрокам – ближний, дальний или магический. Игроки информируются сервером о виде боя и выбирают в своем раскладе игравшую карту. От здоровья карты каждого игрока вычитается урон (соответствующий виду боя), наносимый картой оппонента. Если здоровье стало меньше либо равно нулю, карта изымается у игрока. «Раненная» карта не восстанавливает здоровье после хода, а остается с уменьшенным здоровьем. На каждом ходе игроки получают и выводят информацию о ходе боя. Игра ведется до проигрыша одного из игроков, проигрышем считается потеря игроком всех его карт."