**BÁO CÁO ĐỒ ÁN MẠNG MÁY TÍNH**

Sinh viên thực hiện:

* Nguyễn Như Quang MSSV: 1212307
* Phạm Ngọc Thanh MSSV: 1212358

Mã Đề: Đề 0 – Trò chơi: chiếc nón kì diệu

# Kịch Bản

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Server | Client | Ghi chú |
| **Gửi nhận Nickname** | | |
| -Nhận một số kiểu int (len)  -Nhận một chuỗi có chiều dài là len.  - Server kiểm tra xem Nickname client gửi có trùng với các Nickname của client trước chưa.  - Nếu chưa trùng thì Server sẽ gửi một code REG\_SUCC kiểu int, nếu đã trùng thì sẽ gửi một code REG\_DUP kiểu int.  -Server kiểm tra nếu là code REG\_DUP thì quay lại bước đầu tiên nhận lại thông tin từ client đó. Nếu code là REG\_SUCC thì tiếp tục quay lại bước đầu tiên để nhận data từ client tiếp theo. | -Gửi một số kiểu int (len)  -Gửi một chuỗi có chiều dài là len  -Nhận một số code kiểu int.  -Client kiểm tra xem code đó là gì, nếu là code REG\_DUP thì quay lại thực hiện bước đầu tiên. | -Số này là chiều dài của chuỗi Nickname của client  -Chuỗi này là Nickname của client  -REG\_SUCC = 13  -REG\_DUP = 12 |
| **Gửi nhận vị trí chơi** | | |
| -Gửi một số kiểu int. | -Nhận một số kiểu int. | -Số này là số thứ tự của Client đó. |
| **Gửi nhận câu hỏi** | | |
| -Gửi một số kiểu int.  -Gửi một số kiểu int (len hints).  -Gửi một chuỗi có chiều dài là (len hints). | -Nhận một số kiểu int.  -Nhận một số kiểu int (len hints).  -Nhận một chuỗi có chiều dài là (len hints). | -Số này là chiều dài của chuỗi đáp án.  -Số này (len hints) là chiều dài của chuỗi gợi ý.  -Chuỗi này là chuỗi gợi ý của đáp án. |
| **Bắt đầu chơi** | | |
| -Gửi một số kiểu int.  -Gửi một số kiểu int.  - Nhận một số kiểu int (len\_guess\_char).  -Nhận một chuỗi có chiều dài là (len\_gueass\_char).  -Nhận một số kiểu int (len\_guess\_string).  -Nhận một chuỗi có chiều dài là (len\_guess\_string).  - Server kiểm tra nếu turn>2 và chuỗi đoán != “” thì sẽ kiểm tra chuỗi đoán. Server kiểm tra chuỗi đoán nếu đúng đáp án thì sẽ gửi mã code GAME\_WIN, không thì gửi mã code GAME\_LOSE.  -Gửi một số kiểu int (n).  -Gửi n số kiểu int.  -Kiểm tra nếu n = 0 thì chuyển quyền sang người chơi tiếp theo. | -Nhận một số kiểu int.  -Nhận một số kiểu int.  -Gửi một số kiểu int (len\_guess\_char).  - Gửi một chuỗi có chiều dài là (len\_guess\_char).  -Gửi một số kiểu int (len\_guess\_string).  - Gửi một chuỗi có chiều dài là (len\_guess\_string).  -Nhận một số kiểu int.  -Client kiểm tra xem số này có phải là mã code GAME\_LOSE hoặc GAME\_WIN không.  -Nếu không phải 2 mã code trên thì nhận n số kiểu int.  -Nếu n != 0 thì quay lại bước đầu tiên. | -Số này cho biết người chơi thứ i nào đang chơi.  -Số này cho biết turn đang chơi là turn thứ mấy.  - len\_gueass\_char là chiều dài chữ cái người chơi đoán = 1.  -Đây là kí tự đoán của người chơi.  - len\_guess\_string là chiều dài của chuỗi đáp án người chơi đoán.  -Chuỗi này là chuỗi đoán đáp án của người chơi.  #define GAME\_WIN 20  #define GAME\_LOSE 21  -Nếu là mã code GAME\_WIN thì chuyển qua giai đoạn kết thúc trò chơi, nếu là mã code GAME\_LOSE thì loại người chơi đó ra khỏi danh sách chơi.  -Số này là mã code GAME\_LOSE hoặc GAME\_WIN hoặc là số chữ cái đoán đúng (n).  -n số này là vị trí các chữ cái đoán đúng trên đáp án. |
| **Kết thúc trò chơi** | | |
| -Gửi mã code là một kiểu int.  -Gửi một số kiểu int. | -Nhận một số kiểu int.  -Nhận một số kiểu int. | -Mã code này là mã cho biết trò chơi kết thúc  #define GAME\_END 22  -Số này là điểm của người chơi thứ i. |

# Code sử dụng bên ngoài

Code demo của Giáo viên (Vi Du 2 - 1 server - n clients).