

Име и презиме студента:

Број индекса:

Група задатака: 2

### ЗАДАТАК:

Потребно је имплементирати апликацију "игра погађања" као клијент-сервер апликацију која треба да испуни следеће захтеве:

- клијент приступа систему пријавом на систем (емаил адреса, корисничка шифра). Поред уноса параметара за приступ система, корисник бира категорију полигона. Категорија полигона може бити (3X3, 4X4 или 5X5). Извршити валидацију емаил адресе (мора да садржи знак @) и корисничке шифре (корисничка шифра мора да почне цифром и мора да садржи барем једну цифру или знак \_).
- клијент шаље захтев сервер програму за приступ систему (у једном тренутку само један корисник са истим подацима може да приступи систему)
- сервер програм омогућава приступ систему
- сервер програм на дефинисани полигон уписује 3 знака \*. Ови знаци се аутоматски уписују по неком алгоритму.

На пример уколико је полигон 4X4, сервер програм може да означи позиције 1,1 ; 2,2; 3,2 тако што уписује знак \*

|     |       |      |     |
|-----|-------|------|-----|
| 0,0 | 0,1   | 0,2  | 0,3 |
| 1,0 | * 1,1 | 1,2  | 1,3 |
| 2,0 | 2,1   | *2,2 | 2,3 |
| 3,0 | 3,1   | *3,2 | 3,3 |

- клијент погађа на којим се позицијама налази знак \*
- кориснички интерфејс клијентског програма треба имплементирати тако да омогући кориснику да у сваком тренутку може да види позиције на полигону које су погођене, промашене и слободне.
- игра траје док клијент не погоди сва поља на којима се налази задати знак \*, или док клијент не прекорачи дозвољени број покушаја (дозвољен број покушаја је: 5 за полигон 3X3, 9 за полигон 4X4 и 13 за полигон 5X5).
- сервер програм након завршетка игре шаље поруку клијенту о томе да ли је задати појам погођен или не, и искључује клијента.

**Максималан број поена је: 25**