Tombola

Realizza un sistema per la gestione del gioco della tombola dove il server gestisce il tabellone e assegna a ogni singolo client che si connette una cartella casuale; ogni client controlla i numeri estratti e segnala al server le eventuali vincite.

Valutazione secondo la scheda seguente.

|  |
| --- |
| Progetto su Github |
| Il Client grafico si connette al server |
| Il server accetta la connessione e genera e invia i numeri |
| Il server blocca le iscrizioni |
| Il server estrae un numero e lo invia ai client |
| Il client riceve il numero estratto dal server e controlla se c’è nella scheda |
| Il client segnala la vincita al server (es: dopo la pressione di un tasto sul client. Il client che preme per primo vince) |
| Il server avvisa i client che qualcuno ha vinto e passa alla vincita successiva. Esempio: quando qualcuno fa terna il server avvisa tutti e attenderà la prossima vincita che sarà quaterna. |
| Il server grafico ha il tabellone che si aggiorna |
| Fantasia e colori (schermata iniziale, ecc…) |