

## รายงานผลการทดลอง

สั่ง run server กับ client ทั้ง 2 ตัว โดย ค่า gameState เริ่มต้นเท่ากับ 0 จากนั้น ก็จะทำให้ client ทำการ “ping “ กลับมา โดยที่ ถ้า “ping” สำเร็จก็จะบอกว่า เป็น player1 จากนั้น เมื่อทำการพิมพ์ อะไรมา ก็จะบอกว่า “waiting for another player to ping” และ เมื่อมี client อีกคน ทำการ ping ไป ที่ server ก็จะบอกว่า เป็น player ที่ 2 และ เปลี่ยน gameState เป็น 1 เป็นการรอให้ client ส่ง ready กลับมา หรือ ถ้ามีการ disconnect ก็จะกลับไป ที่ gameState = 0

เมื่อ ready ครบทั้งสองคน ก็จะเข้า gameState =2 และทำการ random ค่า HP of Monster จากนั้น ใน ฝั่งของ server ก็จะบอกว่า เป็น turn ของใคร และให้ทำการ action โดย สามารถ พิมพ์ info เพื่อดูรายละเอียดของ การ action ได้ เมื่อทำการ action เสร็จ server ก็จะ update status จากนั้นก็จะให้ client อีกคน action โดยที่ ทุกๆ 3 turns monster จะทำการสุ่มโจมตี player และวนลูปไปเรื่อยๆ จนกว่า HP ของ monster หมด หรือ player คนใดคนหนึ่งตาย ก็จะแสดงผลออกมาว่า Victory or Defeat

เมื่อจบเกม ก็จะทำการ reset ทุกอย่าง กลับไป และทำการ set gameState = 1 โดย client สามารถ เลือก ที่จะเล่นต่อ หรือ disconnect ได้เลย

```
PROBLEMS OUTPUT DEBUG CONSOLE TERMINAL
PS C:\Users\briqh\Desktop\Work\3_2\web&tech\socket_clientandserver> node server
.js
Server listening on 127.0.0.1:8080
player1 joined.
player2 joined.
player2 is ready.
player1 is ready.
All players are ready.
game status :
monster HP : 15
p1 HP :10
p2 HP :10
player1 turn
[]

PS C:\Users\briqh\Desktop\Work\3_2\web&tech\socket_clientandserver> node client
.js
CONNECTED TO: 127.0.0.1:5678

ping
ping received youre player1
ready
player1 ready
[]

PS C:\Users\briqh\Desktop\Work\3_2\web&tech\socket_clientandserver> node client
CONNECTED TO: 127.0.0.1:5678

ping
ping received youre player2
ready
player2 ready
[]

PROBLEMS OUTPUT DEBUG CONSOLE TERMINAL
player2 turn
player2 attacked the monster
monster HP : 11
p1 HP : 10
p2 HP : 10
player1 turn
player1 attacked the monster
monster HP : 10
p1 HP : 10
p2 HP : 10
player2 turn
monster attack missed
player2 attacked the monster
monster HP : 9
p1 HP : 10
p2 HP : 10
player1 turn
player1 attacked the monster
monster HP : 8
p1 HP : 10
p2 HP : 10
player2 turn
[]

type info to check what you can do
0
player1 attacked the monster
monster HP : 12
p1 HP : 10
p2 HP : 10
player2 turn
type info to check what you can do
0
player1 attacked the monster
monster HP : 10
p1 HP : 10
p2 HP : 10
player2 turn
type info to check what you can do
0
player1 attacked the monster
monster HP : 8
p1 HP : 10
p2 HP : 10
player2 turn
type info to check what you can do
0
player1 attacked the monster
monster HP : 8
p1 HP : 10
p2 HP : 10
player2 turn
type info to check what you can do
0
VICTORY!!! resetting
[]

player1 turn
type info to check what you can do
0
player2 attacked the monster
monster HP : 11
p1 HP : 10
p2 HP : 10
player1 turn
type info to check what you can do
0
player2 attacked the monster
monster HP : 9
p1 HP : 10
p2 HP : 10
player1 turn
type info to check what you can do
info
your turn : pls enter valid action
=>
0 : attack monster
1 : heal yourself
2 : heal an ally
[]

monster HP : 0
p1 HP : 10
p2 HP : 8
player2 turn
VICTORY!!! resetting
[]

p2 HP : 8
player2 turn
type info to check what you can do
0
VICTORY!!! resetting
[]

p2 HP : 8
player1 turn
type info to check what you can do
0
VICTORY!!! resetting
[]
```