

**BÁO CÁO BÀI TẬP LỚN**

**MÔN HỌC: THỰC HÀNH LẬP TRÌNH MẠNG**

TRƯỜNG ĐẠI HỌC BÁCH KHOA HÀ NỘI

Viện Công Nghệ Thông Tin và Truyền Thông



**Giảng viên : ThS. Bùi Trọng Tùng**

**Lớp : Việt Nhật C – K60**

**Nhóm thực hiện : Dương Ngọc Sơn - 20153177**

**Hoàng Thế Anh - 2015xxxx**

**MỤC LỤC**

[PHẦN 1. MỞ ĐẦU 2](#_Toc470282002)

[1. Giới thiệu đề tài 2](#_Toc470282003)

[1.1 Tên đề tài 2](#_Toc470282004)

[1.2 Luật chơi 2](#_Toc470282005)

[2. Phân công công việc 2](#_Toc470282006)

[PHẦN 2. CƠ SỞ LÝ THUYẾT LIÊN QUAN 4](#_Toc470282007)

[1. Các kĩ thuật đề tài yêu cầu 4](#_Toc470282008)

[2. Cách thức giải quyết 4](#_Toc470282009)

[PHẦN 3. XÁC ĐỊNH CHƯƠNG TRÌNH 7](#_Toc470282010)

[1. Thiết kế giao thức 7](#_Toc470282011)

[2. Cấu trúc chương trình 7](#_Toc470282012)

[2.1 Phía client 7](#_Toc470282013)

[2.2 Phía server 7](#_Toc470282014)

[3. Các hàm và chức năng 8](#_Toc470282015)

[3.1 Phía client 8](#_Toc470282016)

[3.2 Phía server 10](#_Toc470282017)

[PHẦN 4. KIỂM THỬ CHỨC NĂNG 11](#_Toc470282018)

[1. Kết nối server-client 11](#_Toc470282019)

[2. Chức năng sign up 11](#_Toc470282020)

[3. Chức năng Login 12](#_Toc470282021)

[4. Chức năng Play 13](#_Toc470282022)

[5. Chức năng Quit 16](#_Toc470282023)

[Bắt sự kiện Ctrl+C 17](#_Toc470282024)

[PHẦN 5. KẾT LUẬN 18](#_Toc470282025)

[1. Kiến thức thu được sau môn học 18](#_Toc470282026)

[2. Lời cảm ơn 18](#_Toc470282027)