

# Software Distribuït

**Pràctica 1**

**2023**

**Sessió 5**

# Preliminary Testing

- Proveu els vostres Clients i Servidors
  - Testeu heurístiques - trames ACTION i RESULT
  - Hauríeu de poder jugar partides completes
  - Apunteu el *feedback* i utilitzeu-lo en les PR's
- Podeu provar amb Server / Client del professor

# Última sessió

- Qüestionari 2
  - Últim de tots
- Sessió de test final
  - El feedback recollit serà valorat i comptarà per nota
  - Si no teniu un Client / Servidor funcional feu proves igual! Tot feedback es benvingut

*Recordeu que se us evalua **per com treballeu**: GitHub deixa marca si ho feu tot les últimes setmanes*

# Client v. Client

- Opcional
  - Si es fa, opteu al 10
  - Si no, nota sobre 9
- Nou paràmetre a Server
  - -m [0 | 1]
    - 0: mode Client v. Servidor
    - 1: mode Client v. Client

# Client v. Client

- Accept de dos sockets:

```
while (true) {  
    if (mode == 0) {  
        ...  
    } else if (mode == 1) {  
        Socket c1 = null;  
        Socket c2 = null;  
        GameHandler gameHandler;  
        c1 = ss.accept();  
        System.out.println("C1 Accepted");  
        c2= ss.accept();  
        System.out.println("C2 Accepted");  
        gameHandler = new GameHandler(c1, c2, new Utils());  
        //Thread..  
    }  
}
```

# Client v. Client

- En aquest mode, s'elimina la heurística implementada!
  - Servidor només gestiona les trames de cadascun dels clients
  - Trama RESULT sí que segueix gestionant només Servidor