



POLITECHNIKA POZNAŃSKA

WYDZIAŁ INFORMATYKI I TELEKOMUNIKACJI

Praca dyplomowa - Inżynierska

Przykład edukacyjny: Stworzenie protokołu komunikacyjnego do wymiany danych w grze sieciowej

Jan Biały, 144334

Piotr Stawski, 144336

Promotor

prof. dr hab. inż. Grzegorz Danilewicz

POZNAŃ 2022

Spis treści

1. Wstęp

- 1.1. Cel pracy
- 1.2. Zakres pracy
- 1.3. Struktura pracy

2. Protokół sieciowy

- 2.1 Opis protokołu
- 2.2 Elementy protokołu
- 2.3 Implementacja protokołu
- 2.4 Testy jednostkowe

3. Serwer

- 3.1 Opis
- 3.2 Implementacja

4. Projekt aplikacji

- 4.1. Wymagania funkcjonalne
- 4.2. Wymagania нефunkcjonalne
- 4.3. Przypadki użycia
- 4.4. Diagram Klas
- 4.5. Projekt interfejsu

4. Implementacja gry

- 4.1. Środowisko programistyczne
- 4.2. Struktura plików i katalogów
- 4.3. Narzędzia
- 4.4. Techniki programistyczne wykorzystane w aplikacji
- 4.5. Biblioteki
- 4.6. Fragmenty kodu źródłowego
- 4.7. Implementacja protokołu sieciowego
- 4.8. Problemy implementacyjne
- 4.9. Finalny wygląd aplikacji

5. Testy

- 5.1. Testy jednostkowe
- 5.2. Scenariusze testowe

6. Podsumowanie

7. Bibliografia

8. Spis rysunków

9. Spis listingów