



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
 - 1.3.1. Jan Biały
 - 1.3.2. Piotr Stawski
2. Podstawy teoretyczne
 - 2.1. Protokół
 - 2.1.1. Czym jest ISO/OSI
 - 2.1.2. Stos TCP/IP
 - 2.1.3. Programowanie protokołu
 - 2.2. Architektura
 - 2.2.1. Tryb połączeniowy i bezpołączeniowy
 - 2.2.2. Architektura systemu
3. Protokół sieciowy
 - 3.1. Opis protokołu
 - 3.2. Elementy protokołu
 - 3.3. Implementacja protokołu
 - 3.4. Testy jednostkowe
4. Serwer
 - 4.1. Opis
 - 4.2. Implementacja
 - 4.3. Dziennik pracy
5. Projekt aplikacji
 - 5.1. Wymagania funkcjonalne
 - 5.2. Wymagania нефункционалне
 - 5.3. Przypadki użycia
 - 5.4. Diagram Klas
6. Interfejs
 - 6.1. Podstawowe elementy interfejs
 - 6.2. Interfejs w fazie ustawiania obiektów
 - 6.3. Interfejs w fazie gry
7. Implementacja gry
 - 7.1. Środowisko programistyczne
 - 7.2. Struktura plików i katalogów
 - 7.3. Narzędzia
 - 7.4. Techniki programistyczne wykorzystane w aplikacji
 - 7.5. Biblioteki
 - 7.6. Fragmenty kodu źródłowego
 - 7.7. Implementacja protokołu sieciowego
 - 7.8. Problemy implementacyjne
 - 7.9. Finalny wygląd aplikacji
8. Testy
 - 8.1. Testy jednostkowe
 - 8.2. Scenariusze testowe
9. Podsumowanie
10. Bibliografia
11. Spis rysunków
12. Spis listingów