



Einde examen: 12u45

EX. Network Programming

/50

Weet dat : pas bij demonstratie van een werkend geheel worden de punten toebedeeld.
Let op : er kan in de code gekeken worden en punten zijn onderhevig aan de kwaliteit van je code.

Benternet : is het netwerk dat we gebruikt hebben in de lessen en staat op benternet.pxl-ea-ict.be. Elke demonstratie maakt dan ook hiervan gebruik voor de volledigheid van de punten.

Je werkt steeds verder van bestaande code en oude functionaliteiten moeten blijven werken. Je commit en push op het einde je code ook naar een examen-branch op GitHub. Het nalaten van het pushen van de code is gelijk aan leeg afgeven.

Basisvraag

/25

Voorzie de mogelijkheid dat de spelers het aantal rondes kan bepalen tijdens het joinen en je pakt de kleinste waarde van de twee suggesties en dat bepaald aantal wins voor een speler voordat het gedaan is (i.e. `BlackJack>join?>spelernaam>aantalWins>`), het spel blijft dan doorgaan tot er een speler dat aantal wins heeft gehaald.

Extravraag

/25

Voorzie de mogelijkheid dat spelersspecifieke informatie over aparte req-rep sockets gaan, zodat niemand in zijn plaats een "Hit Me" kan sturen.