



POLSKO-JAPOŃSKA
AKADEMIA TECHNIK
KOMPUTEROWYCH

Implementacja aplikacji klient-serwer



Architektura klient-serwer



- Serwer zapewnia usługi dla wielu klientów jednocześnie
- Klienci zgłaszają żądania obsługi
- Klient i Serwer komunikują się przy pomocy wcześniej ustalonego protokołu np. HTTP
- Architektura zapewnia skalowalność, elastyczność i łatwość w zarządzaniu. Klient i serwer mogą być rozwijane i aktualizowane niezależnie.



Napiszmy wspólnie grę...



Napiszmy wspólnie grę...



Ścieżka kariery we flocie wojennej



Kapitan



Komandor



Admirał

User Story #1



Jako użytkownik chcę dołączyć do gry, aby zagrać z WP Botem.

Kryteria akceptacji

Dołączenie do gry z WP Botem. Nawiązane jest połączenie do serwera. Został pobrany i wyświetlony token autoryzacyjny. Nie ma planszy, ani innych informacji.

Token 13f48b66-8519-4a7f-9125-2a26b978c04e

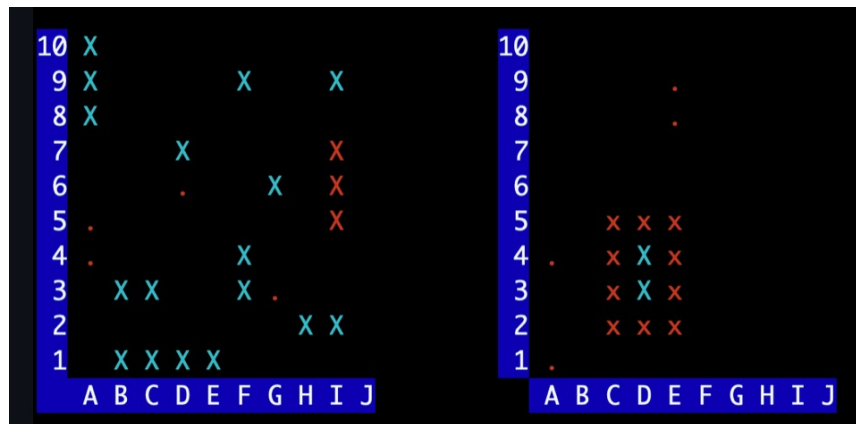
User Story #2



Jako gracz chcę widzieć obie plansze na ekranie, aby prowadzić grę.

Kryteria akceptacji

Na ekranie widoczna jest plansza gracza i przeciwnika wraz z nickami, które zwróci serwer (nick gracza jest losowy). Na planszy gracza znajdują się okręty zwrócone przez serwer.



User Story #3



Funkcjonalność opcjonalna, dodatkowo punktowana

Jako gracz chcę widzieć szczegółowe opisy przeciwników na planszy, aby wiedzieć więcej o moim przeciwniku.

Kryteria akceptacji

Wyświetlenie na planszy opisu własnej sylwetki oraz opisu sylwetki przeciwnika, które wysyła serwer.

User Story #4



Jako gracz chcę wprowadzić współrzędne strzału i oddać strzał, aby trafić w okręt przeciwnika.

Kryteria akceptacji

Strzał może zostać oddany tylko wtedy, gdy trwa tura gracza. Aby wykonać strzał konieczne jest wskazanie współrzędnych. Należy obsłużyć walidację współrzędnych oraz ewentualne błędy. Gracz może kontynuować ostrzał do czasu pierwszego "pudła"