
Nutoleş žaidimas: "Taip ar Ne"

Projekto dokumentacija

Artur Karaznevič
II kursas, 5 grupė
Informatika

Vilnius
2006-03-30

Autorius

Programą kūrė Vilniaus Universiteto Matematikos ir Informatikos fakulteto Informatikos studijų krypties II-o kurso V-os akademinės grupės studentas Artur Karaznevič.

Kontaktinė informacija: e-mail: artka@gawab.com

Darbo aprašymas

Programa "Nutoles žaidimas „Taip ar Ne“" sudaryta iš dviejų dalių:

- pirmą dalį sudaro "programa - serveris" (server.c),
- antrą - "programa - klientas" (client.c).

Abi dalys yra parašytos C programavimo kalba. Paleidus programas, vartotojas perduoda per parametrus portą ir host (adresą), taip bus palaikomas ryšys. Sukurus "socketą", "programa - serveris" laukia, kol prisijungs vartotojas. Klientui prisijungus, pradedama sesija, kurios metu vartotojas atsakinėja į serverio užduodamus klausimus. Galima aptarnauti daugiau klientu iš karto. Taigi programa nebaigia darbo aptarnavus klienta(us).

Problemos ir sunkumai

Pagrindiniai sunkumai kilo derinant "programą - serverį" su "programa - klientu" ir jų tarpusavio bendravimą.

Nebuvo realizuota

Grafinis interfeisas, duomenų (rezultatų) išsaugojimo galimybė.

Literatūra

<http://www.mif.vu.lt/~alga/unix/unix.pdf>

http://www.mif.vu.lt/~gino/cna_2006/index.htm

<http://isds.bus.lsu.edu/cvoc/reposiit/bpr/eventtrace/bc.html>

<http://www.google.com>

Event Trace diagrama

