

Kő, papír, olló játék

A feladat rövid leírása: A feladat megvalósítása egy szerver és egy kliens program írásából áll. Az eredményként bemutatott programok segítségével lehetővé kell tenni, hogy két ember a kliens program egy-egy példányát használva kő, papír, olló játékot játsszon egymással a szerveren keresztül.

Játékszabályok: A játékosok választanak egy elemet a (kő, papír, olló) hármából. A nagyobb értékű elemet választó játékos nyer, egyforma értékek esetén döntetlen a játszma eredménye. Az elemek értékei: Kő > olló, olló > papír, papír > kő.

A programok működése: A szerver indítási paramétereként meg kell adni, hogy hány játszmát játszanak a kliensek. A kliensek csatlakozásuk után kapják meg a játszmák számát a szervertől. A szerver bekéri a kliensektől a kliens tippjét (kő, papír, olló), s a játszma eredményét továbbítja a klienseknek. Ha már nincs több játszma, akkor a szerver kihirdeti a végeredményt, s a játéknak vége.

A játékmenettel kapcsolatos minimális elvárások: A programnak fel kell ismernie a játszma végeredményét (nyertes játékos, vagy döntetlen), s lehetőséget kell adni a klienseknek a játék feladásra a (feladom) üzenet elküldésével. A játék befejezésekor a végeredmény közlése után mindhárom alkalmazás (szerver + 2 kliens) bezárul.