

Мережева гра “Розвивальні перегони”

(Інструкція на стадії розробки)

Мережева гра, яка дозволяє організувати на уроці змагальну атмосферу, пропонуючи учасникам для виконання різноманітні розвивальні вправи.

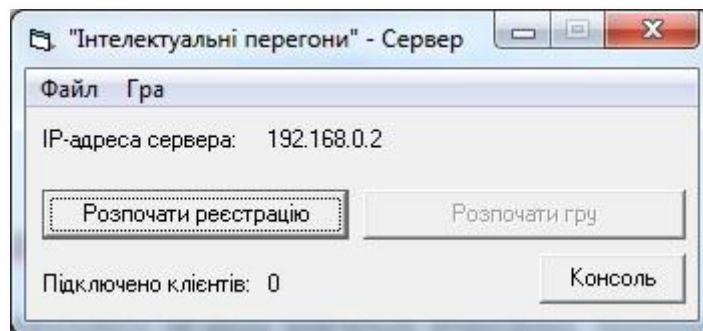
Складається з двох частин:

Серверна

Клієнтська

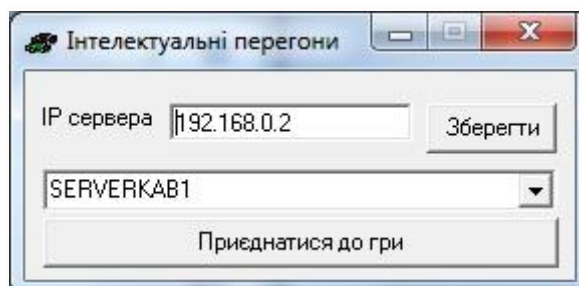
Серверна частина запускається на одному комп'ютері (наприклад, на комп'ютері вчителя). Саме з цим комп'ютером будуть зв'язуватись клієнтські частини для обміну даними з іншими учасниками гри.

Запускається серверна частина файлом Server.exe. У вікні цієї програми для безпосередньої роботи потрібні тільки кнопки “Розпочати реєстрацію” та “Розпочати гру”.



У цьому вікні ще потрібно звернути увагу на IP-адресу сервера (тобто цього комп'ютера). Ця адреса потім повинна бути зазначена у клієнтській частині на учнівських комп'ютерах. Саме завдяки цьому клієнтські частини будуть знати, до якого комп'ютера відправляти та запитувати дані для гри.

Клієнтська частина запускається на учнівських комп'ютерах файлом Client.exe. У вікні цієї програми, у першу чергу, потрібно зазначити IP-адресу комп'ютера, на якому запущена серверна частина. Крім цього потрібно вказати своє ім'я. За умовчанням у ролі імені гравця пропонується ім'я комп'ютера.



Після зазначення IP-адреси та імені гравця натискається кнопка “Приєднатися до гри”.

На сервері кнопкою “Розпочати реєстрацію” розпочинається реєстрація клієнтів. При цьому, на учнівських комп’ютерах, якщо програма змогла з’єднатися з серверною частиною, з’явиться повідомлення “Ви зареєструвалися ...”.

На сервері, коли усі клієнтські частини, запущені на учнівських комп’ютерах, зареєструвалися, натискається кнопка “Розпочати гру”. На учнівських комп’ютерах відкривається перше завдання і гра розпочалася.