

Dam – Et brætspil

Poul Serek

Formål

At lave et multiplayer spil over brætspillet ”dam”. Spillet er et 2 player spil som skal afvikles over et netværk.

Til løsningen af opgaven bruges der Swing til at lave den grafiske brugergrænseflade. Spillet laves som en applikation, ikke som en applet, da det åbner op for muligheden at den enkelte spiller både kan fungere som klient og server. Til at styre spillets gang bruges der tråde. Den spiller hvis tur det er har en aktiv tråd, mens den anden spillers tråd venter på at det bliver dens tur.

Krav til spillet

- Programmet styres ved hjælp af musen
- Brættet og brikkerne tegnes ved hjælp af Swing
- Tråde skal bruges til at kontrollere spillerens tur
- Ugyldige træk skal forhindres
- Mulighed for valg af variationer af regelsæt
- Socket programmering bruges og TCP/IP protokollen (for at sikre sig at data bliver overført)