

Blatt 09

Besprechung: 5. Juli 2012

1. Mastermind

Implementiert einen parallelisierten Server fuer das Spiel Mastermind auf Basis von Sockets. Mehrere Spieler sollen zur gleichen Zeit jeweils ihr eigenes Spiel mit ihm spielen koennen. Eine Beschreibung des Mastermind-Spiels und seiner Regeln findet ihr im Internet, zum Beispiel in der Wikipedia.

Entwerft selbst ein Kommunikationsprotokoll. Dieses soll sowohl von Menschen als auch von Programmen genutzt werden koennen. Orientiert euch dabei an bestehenden Internetprotokollen. Euer Protokoll sollte zumindest eine Begruessung und klar definierte Status-Codes enthalten. Zudem muss der Spieler das Spiel vorzeitig beenden koennen, beispielsweise mittels eines "quit" Kommandos. Der Server soll dann die Verbindung trennen.

Als Client koennt ihr telnet(1) verwenden.

Beispiel:

```
$ telnet localhost 5500
Trying 127.0.0.1...
Connected to localhost.
Escape character is '^]'.
200 Welcome to Mastermind
2153
201 1 3 (black/white)
2351
201 2 2 (black/white)
3152
201 0 4 (black/white)
mist!
401 Bad input.
3251
201 1 3 (black/white)
1253
201 0 4 (black/white)
2531
299 That was correct. Congratulations!
Connection closed by foreign host.
$
```

Knuth hat uebrigens gezeigt, dass fuenf Rateversuche ausreichen. Viel Spass beim Ueben. :-)

Zum freiwilligen Einreichen eurer Loesung:

```
submit ss2 9 [team] [notes] mastermind.c
```