

Laboratorium 8 oraz 9

1. Prezentacja Lombok (referat 6, ostatni)
Po wygłoszeniu referat do wysłania mailem (format PDF + edytowalny) na adres: skrzynia@agh.edu.pl, tytuł maila:
[PZ1] Referat \$tytuł\$ – grupa \$grupa\$ – nazwiska autorów oddzielone przecinkiem przy czym \$grupa\$ przyjmuje wartości: pn. 18:30, śr. 8, śr. 9:45, śr. 11:30 a \$tytuł\$ wartości: Lombok
np.:
[PZ1] Referat Lombok – grupa pn. 18:30 – Nowak, Kowalski
Referat należy też KONIECZNIE udostępnić kolegom/koleżankom z grupy.
2. Zaprojektuj protokół komunikacji gry (szkielet projektu gry stworzyłeś na lab. 7 na bazie dostarczonego przykładu) i dokonaj jego implementacji. Przemyśl jakie komunikaty są przesyłane pomiędzy serwerem a klientem – postaraj się ująć w tabeli wszystkie komunikaty wysyłane przez serwer, wszystkie wysyłane przez klienta oraz możliwe odpowiedzi na każdy komunikat. Postaraj się napisać testy jednostkowe na protokół komunikacyjny.
3. W oparciu o referat z obsługi sieci z lab. nr 7 (lub materiały wykładowe) dokonaj implementacji komunikacji sieciowej. Pamiętaj, że dodatkowy bonus jest za oparcie komunikacji na klasach pakietu **java.nio**.
4. Napisz odpowiednie testy jednostkowe dla modułu komunikacji oraz modułu obsługującego logikę gry.
5. Podepnij Sonar Cube i dokonaj analizy kodu oraz stosownych poprawek (zgłoszenia z kategorii critical, major i high – poza zgłoszeniami dot. zmiany System.out.println na loggery).
6. Pamiętaj o zapewnieniu odpowiedniego pokrycia kodu testami: min. 70%. Postaraj się wykorzystać bibliotekę Lombok żeby ograniczyć ilość kodu tzw. *boiler plate*.