

組別: _____ 題目: _____

1. 此期末專題的性質為 ①遊戲/牌戲類 ②通訊/社交類 ③工具程式 ④資料庫/多媒體應用 ⑤其它
2. 此專題程式的進行方式為 ①即時制 ②回合制 ③混合制 ④無法分類
3. 此專題程式允許一局/牌/回合參與的使用者數目為 ①1人 ②2人 ③3人 ④4人及以上 ⑤不限(2至多人)
4. 此專題程式支援最多同時進行的局/盤/聊天室數目為 ①1 ②2 ③3 ④4 及以上
5. 遊戲/應用進行過程中,是否允許使用者退出?(有支援此命令/選擇) ①有 ②無 ③不適用
6. 如5的答案為①,則使用者退出後,遊戲/應用後續如何進行? ①此回合/盤/局之遊戲/應用正常結束,且client/server程式繼續正常工作 ②剩餘使用者繼續進行此回合/盤/局之遊戲/應用 ③server或其它client程式當機/無反應/不正常結束程式 ④其它
7. 如6的答案為①或②,則其它使用者是否會收到“此使用者已退出”或類似的訊息? ①會立即收到 ②過一陣子後會收到 ③不會
8. 遊戲/應用進行過程中,若某個使用者不正常斷線/離線/結束程式,則會發生何種結果? ①此回合/盤/局之遊戲/應用正常結束,且server/其它client程式繼續正常執行,但其它使用者不會收到任何訊息 ②同①,但其它使用者會收到相關訊息 ③剩餘使用者繼續進行此回合/盤/局之遊戲/應用,但不會收到任何相關訊息 ④剩餘使用者收到相關訊息後繼續進行此回合/盤/局之遊戲/應用 ⑤server/其它client程式當機/不正常結束 ⑥其它
9. 此專題程式是否允許參與者使用自訂id/暱稱? ①不允許 ②允許,但不予以儲存 ③允許且儲存供日後使用 ④同③且須密碼驗證
10. 若此專題程式的進行方式為回合制,是否有計算/限制使用者進行動作的時間? ①有計時但無限制動作時間 ②有計時且有限制動作時間 ③沒有計時 ④其它
11. 若此專題程式的進行方式為回合制,是否允許使用者在尚未輪到他進行動作時,對Server送出特別的指令,例如退出遊戲或認輸等? ①允許 ②不允許(client程式阻擋) ③不允許(server程式阻擋) ④其它
12. 是否使用ANSI escape sequence或其它方式對螢幕輸出進行進階的控制? ①有 ②無
13. 當此專題程式的一局/盤結束後 ①在不離開程式的情況下使用者可重新進行新的一局/盤 ②client程式也隨之結束,server程式雖繼續執行但無法處理新的client ③client程式也隨之結束,server程式繼續執行且可處理新的client ④client及server程式一起結束
14. 此專題程式使用到何種技術/system call?(多選) ①TCP ②UDP ③select ④fork ⑤non-blocking accept/connect ⑥DNS ⑦thread
15. 當此專題程式的一局/盤/配對開始/開設後,是否允許新的使用者加入已開啟/開設的一局/盤/配對? ①允許 ②不允許