

# Курсовой проект

Глеб Валин

# Цели и задачи

## Цель:

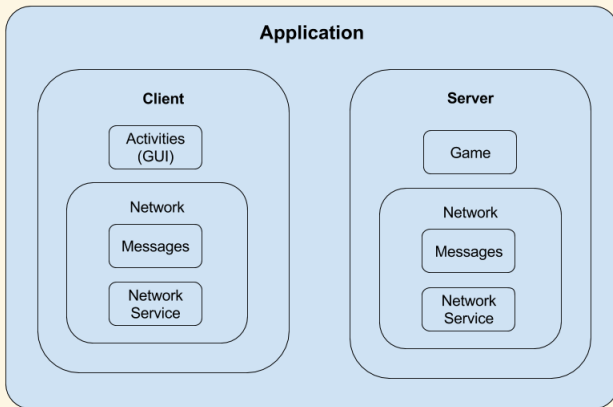
реализовать клиент-серверную версию настольной игры  
"Тайное послание" для Android.

## Задачи:

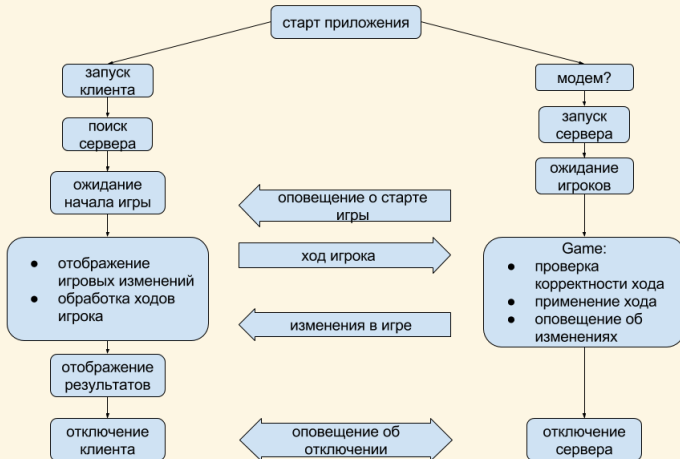
1. Обнаружение сервера
2. Организация обмена данными
3. Отображение изменений в клиенте



# Структура приложения



# Схема работы



## Сторонние библиотеки

1. **EventBus** by Green Robot – библиотека, облегчающая взаимодействие частей программы
2. **google-gson** – библиотека, сериализующая и десериализующая объекты

# Результаты

- + поставленные задачи были выполнены
- недостаточно игровой интерфейс

## Ссылки

1. Git-hub репозиторий:  
<https://github.com/the7winds/java-project>
2. apk
3. ролик