

ABSTRACT

In the time of technology which is today, a tournament or a chess competition can be organized by leveraging information technology. The trick is to build networked applications. With the networking features, chess tournaments can be organized easily and quickly through several computers connected in a network. To build a network application, the component that is used as a bridge of communication between computers is winsock (windows socket). How to operate is a winsock server will stand-by (in the status of listening) to hear all the connection request from the winsock client. Later, the winsock client sends a connection request to the winsock server by referring to the IP-Address of the server computer and the port number used by the winsock server. When the number of connected clients is enough, then the server can set up user who will face each other in the tournament and start a chess game. Application results of the design can be used in a chess tournament and can be played via the LAN network. By using multiple components of an active winsock on the application server, the application can connect and manage a maximum of 64 participants in a chess tournament.

Keywords : Client , Server, Winsock

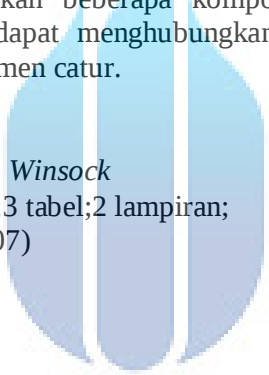
*xv+97 pages;93 figures;3 tables;2 attachments;
Bibliography:13 (2000-2007)*

U N I V E R S I T A S
M E R C U B U A N A

ABSTRAKSI

Pada zaman teknologi seperti sekarang ini, sebuah turnamen atau perlombaan catur dapat diselenggarakan dengan memanfaatkan teknologi informasi. Dengan memanfaatkan fitur jaringan, turnamen catur dapat diselenggarakan dengan mudah dan cepat melalui beberapa komputer yang terhubung dalam suatu jaringan. Untuk membangun aplikasi jaringan, komponen yang digunakan sebagai jembatan komunikasi antar komputer adalah *winsock* (*windows socket*). Cara pengoperasiannya adalah *winsock server* akan *stand-by* (berada dalam status *listening*) untuk mendengar semua permintaan koneksi dari *winsock client*. Kemudian, *winsock client* mengirim permintaan koneksi kepada *winsock server* dengan merujuk pada *IP-Address* dari komputer *server* dan nomor *port* yang digunakan oleh *winsock server*. Bila jumlah *client* yang terkoneksi sudah cukup, maka *server* bisa mengatur *user* yang akan saling berhadapan pada turnamen dan memulai permainan catur. Aplikasi hasil rancangan dapat digunakan dalam suatu turnamen catur dan dapat dimainkan melalui jaringan LAN. Dengan menggunakan beberapa komponen *winsock* yang aktif pada aplikasi *server*, aplikasi dapat menghubungkan dan mengatur maksimum 64 peserta di dalam satu turnamen catur.

Kata kunci : *Client, Server, Winsock*
xv+97 halaman;93 gambar;3 tabel;2 lampiran;
Daftar acuan : 13(2000-2007)



UNIVERSITAS
MERCU BUANA