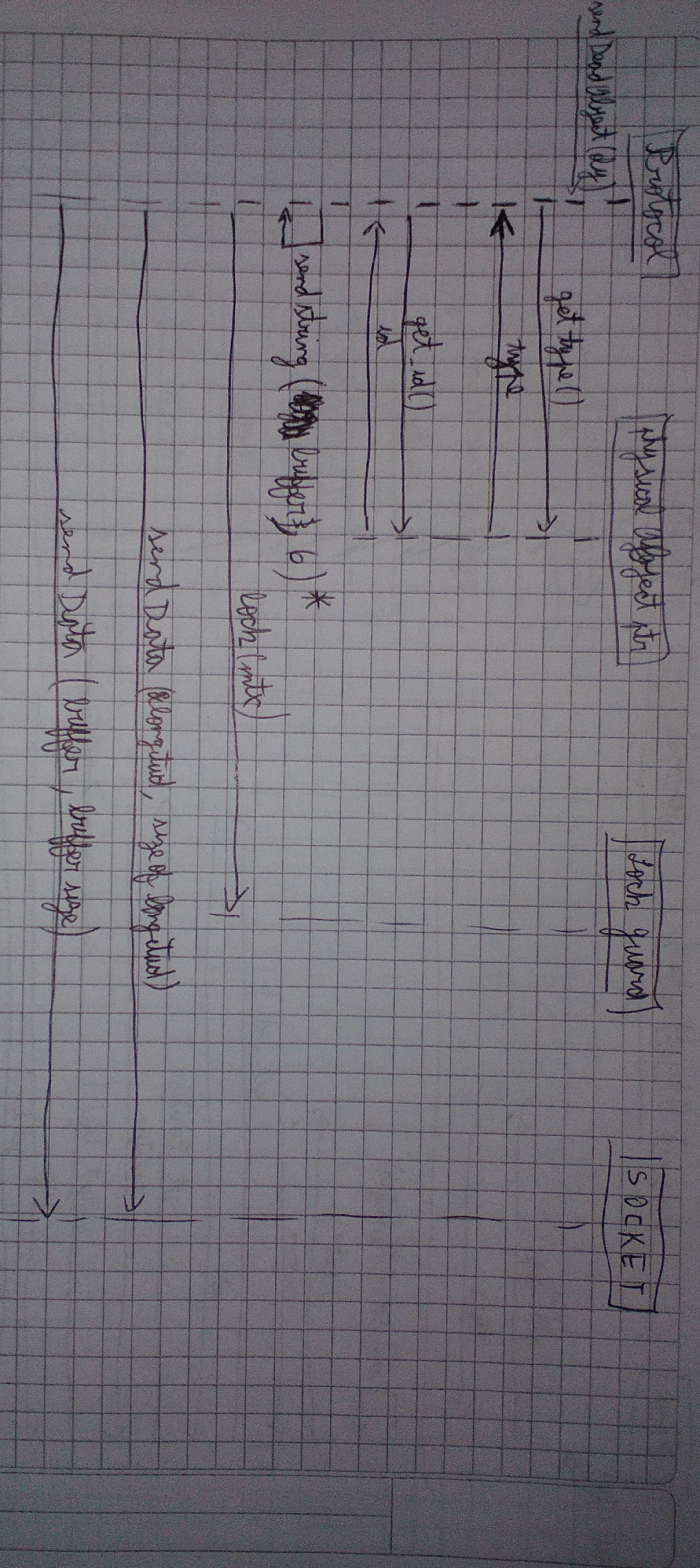
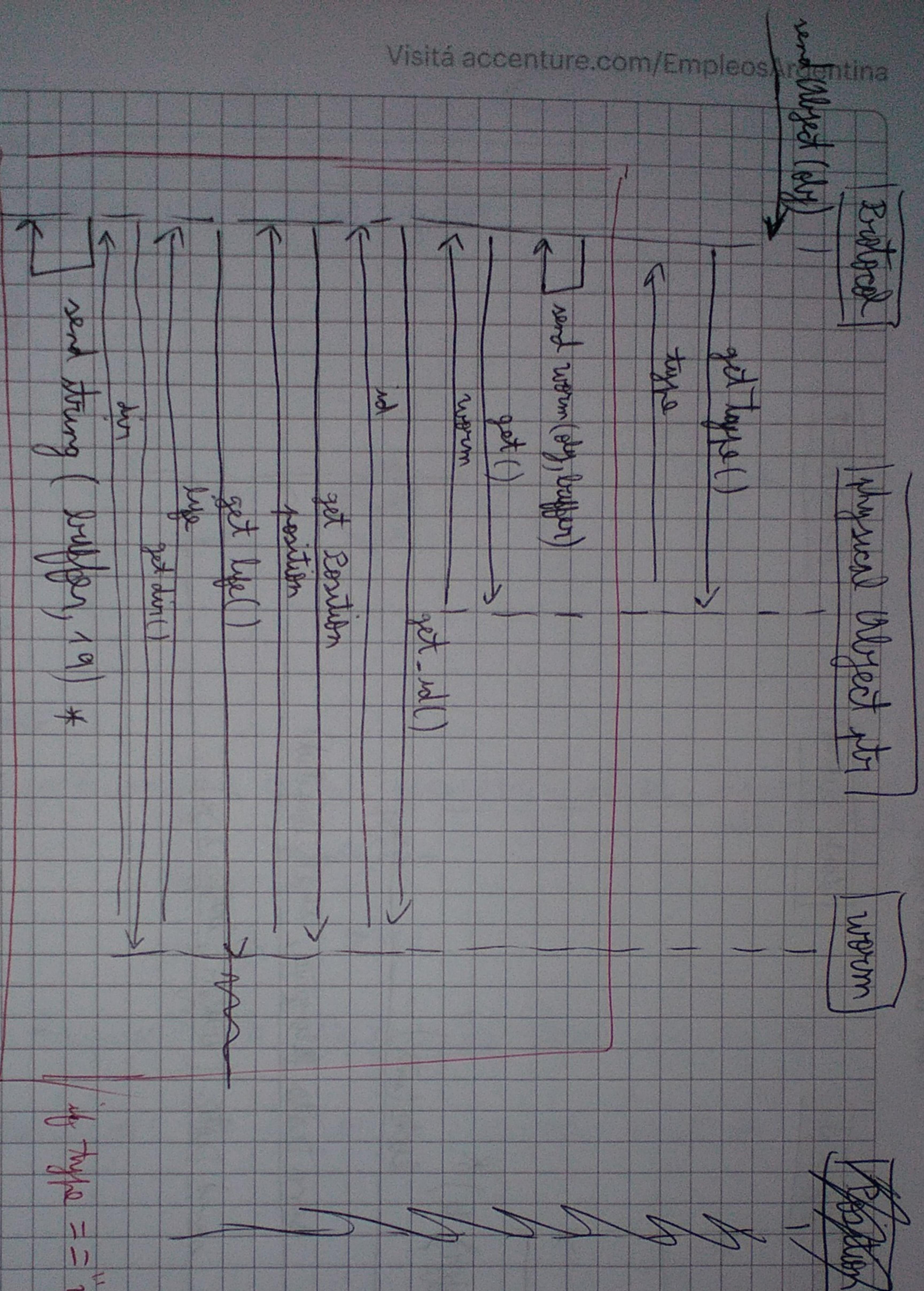


SERVER PROTOCOL
 (cmo send Dead Object)



* Buffer es un arreglo de bytes que tiene en posición 0 un indicador de Dead Object.
 En pos 1 indica el tipo (si es worm o weapon) y en los otros 4 posiciones se guarda el id del objeto.

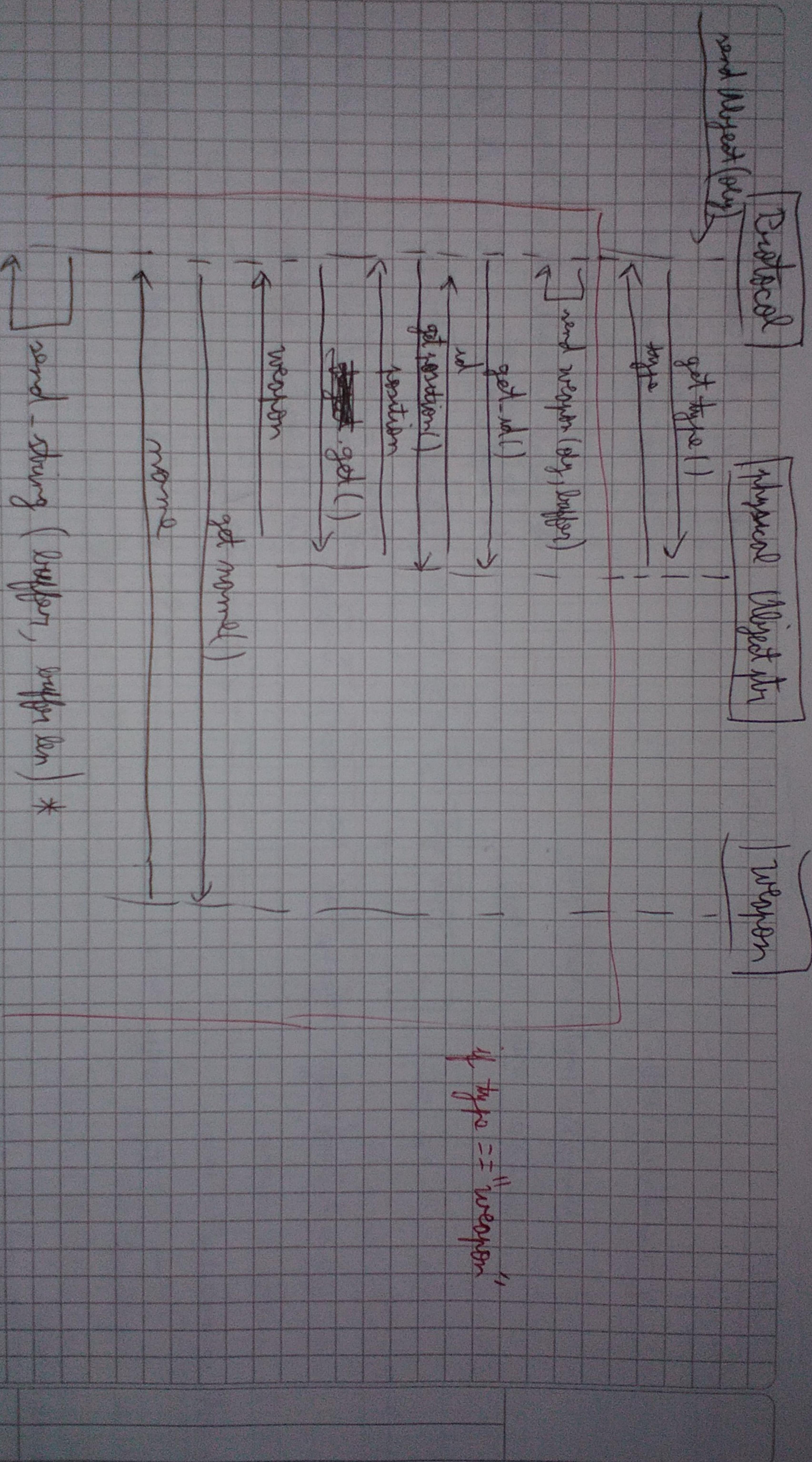
• SERVER PROTO COLO

case send object: worm
else case worm

- * Buffer: tiene un buffer de montaje (object), indicador del tipo del objeto (en este caso worm type), luego se guarda el id del worm (4 bytes), la posición en X, la posición en Y, la dirección (si se mueve o no se muda o se queda o sigue) y

SERVER PROTOCOL

env send object
new weapon



- * Driven: tiene la indicación de montar object, el indicador de que el objeto es weapon, la dirección donde se almacena el id del objeto, el nombre del weapon, la función en X y la función en Y

CLIENT PROTOCOL

Buffor tiene indicador de acción
Indicador de acción
Indicador de acción
en acción se activa

Protocol

SOCKET

send - message action (action)
 >|
 |< send string (buffer, 3)

send, Data (longitud, info (longitud)),

send Data (buffer, buffer size),

*¹ en este caso buffer tiene
indicador de acción, indicador de
charge weapon, momento del arma
y posición y el tiempo.

*² tiene indicador de acción, indicador
de shot weapon, el órgano, la la

shot self directed, posición en X y posición

en Y

*³ tiene indicador de acción, indicador

shot self directed, posición en X y posición

*⁴ tiene indicador de acción

send weapon shoot (buffer, time)

|< send string (buffer, 14) *²

|< send string (buffer, 10) *³

send weapon self directed (buffer)

send and return ()

<|< send string (buffer, 1) *4

CLIENT PROTOCOL

VIEW LIST

PLAYER

SOCKET

Protocol

receive(player, eventList)

receive(buffer, len) \rightarrow *

If (action == start turn)

start turn(id)

if (action == setting type)

update weapon Data (id, max, type, dur)

if (action == setting type)

in type == weapon

update weapon Data (id, weapon, max, type)

in type == weapon

in type == armor

in type == armor (id)

in type == armor

update weapon (id)

if (action == update weapon)

if (action == dead object)

if

Visita accenture.com/EmpreosArgentina

accenture