Protocollo di comunicazione

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Tasto1 | Tasto2 | Tasto3 | Tasto4 | Tasto5 | Tasto6 | Tasto7 |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

Il progetto sarà strutturato in matrici.

Ogni volta che si preme un tasto verrà inviato all’avversario un messaggio con la seguente sintassi

INIZIO CONNESSIONE

Peer1: STR; NickName; Colore // il peer uno invia un messaggio per invitare l’altro a giocare

Peer2: YES;Nickname;Colore //il peer2 accetta di giocare o rifiuta  
 NON

Peer1: YES; // il peer1 conferma la connessione  
 NON;

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Peer2(1) INV;Posizione;End //nel momento i cui schiaccia il pulsante ci sarà un controllo e un   
 aggiornamento della grafica  
 Se End è a true la partita è stata vinta dal peer che invia il mess.  
 (se è a punti chi riceve vede il punteggio aggiornarsi quando   
 refresha la grafica)  
Peer1(2) RIV

Peer vincitore: RIY // il peer1 conferma la rivincita  
 RIN

CHIUSURA CONNESSIONE

Peer2(1) CLS; //da usare sia se il giocatore chiude il programma anche durante la   
 partita o quando uno dei due ha vinto