課題研究開発案

[UI]

[通信方法]

[初期に送信する情報]

[ユーザに保持させる情報]

[データオーダー形式]

[クライアントデータ送信形式]

【基本命令】

* + 1. 第1「(第2データの長さ(int))」Length: 4
    2. 第2「(ActionData)」Length: 第1データで送信した長さ
    3. サーバ第1「(サーバ第2データの長さ(int))」Length: 4
    4. サーバ第2「(ResultData)」Length: サーバ第1データで送信した長さ
    5. ……結果によるクライアントの動作に移る……

【結果送信命令】

第1「(第2データの長さ(int))」Length: 4

第2「(ActionData)」Length: 第1データで送信した長さ

サーバ第1「(正常なら0、その他はエラーコードをintデータで送信)」Length: 4

[ActionData]

byte Command; // 命令を格納する

List<string> Arguments; // 命令の引数

object Data; // その他にデータが必要な場合に格納する(基本null)

※serialize出来るようにする（属性付与するだけでいい（？））

[ResultData]

byte DataFormat; // データ形式

object Data; // データ本体

※serialize出来るようにする（属性付与するだけでいい（？））