課題研究開発案

[ゲームジャンル(確定)]

MMORPG

[UI]

[通信方法]

TCP/IP

[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「(ActionData)」
    2. サーバ第1「(ResultData)」
    3. ……結果によるクライアントの動作に移る……

【結果送信命令】

* + 1. 第1「(ActionData)」
    2. 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)」

[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（？））