PROTOCOLLO DI COMUNICAZIONE:

----------------------------------------

Fase di Connessione con l'altro player:

Inserimento indirizzo IP.

Invia -> “c;nickname”;

Attende -> “y;nickname”;

Invia “n”;

----------------------------------------

Fase di Selezione Giocatore:

“S:numerogiocatore”

---------------------------------------

Fase di Gioco:

inizio -> “m:a/d/space/k/l”;

a → sinistra

d → destra

space → salto

spacek → salto+calcio

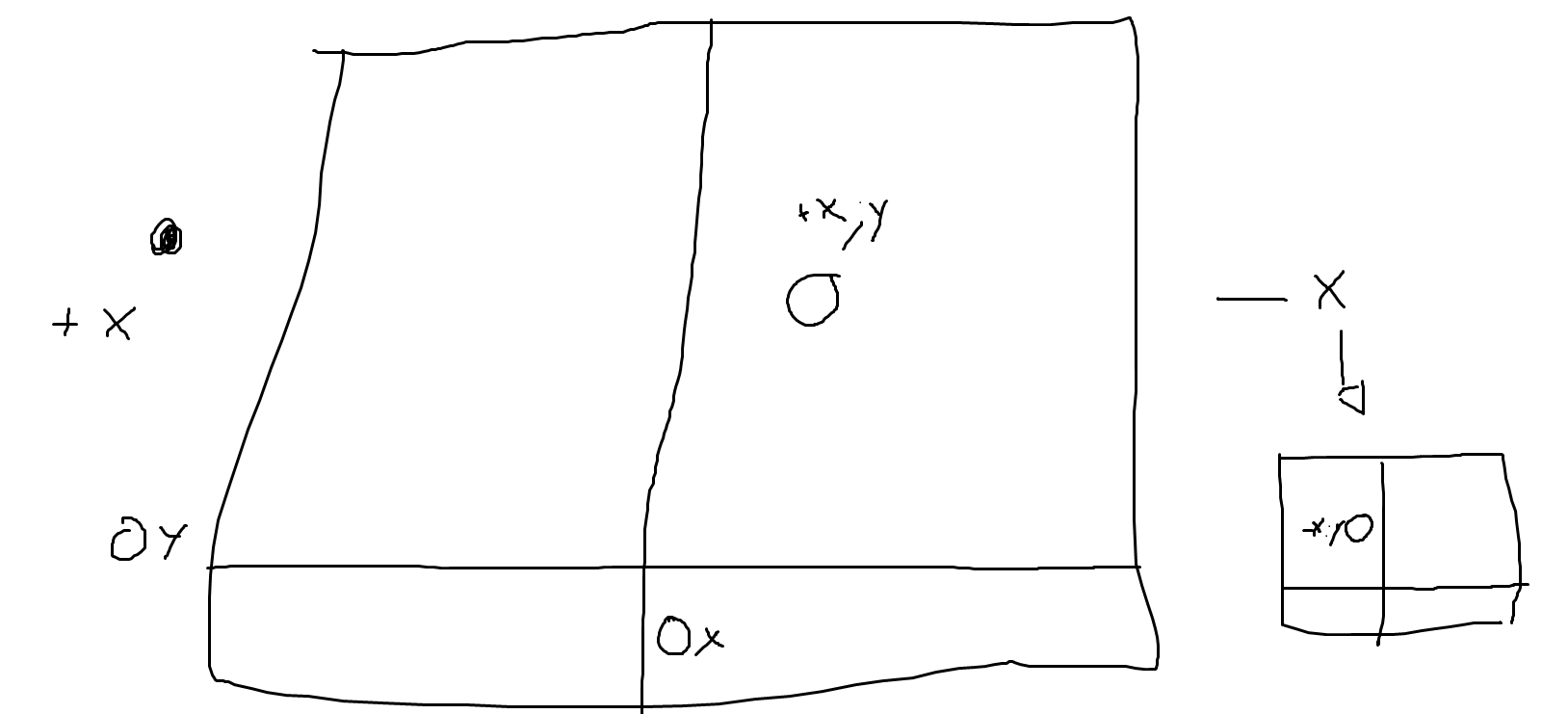
k → calcio

l → super

—------------------------------------

Movimento palla

campo diviso in due e ci si invia la propia x moltiplicata per -1



Da testare per decidere quale è la migliore:

“p;direzione;velocità”

“p;coordinataX;coordinataY”

“p;coordinataX;coordinataY;velocità”

---------------------------------------

Fase di Chiusura:

Invia “e”;

c

y

n

s

e

m

a

d

space

k

p

Giocatore

-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Nome personaggio

Immagine

Pos\_x

Pos\_y

Velocita (numero di pixel di cui si sposta in una volta)

Mossa

Frame

Barra mossa (di fianco al punteggio)

Palla

-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Pos\_x

Pos\_y

Velocita 1 (normale) | 2 (tiro speciale)

Immagine

Direzione radianti

Frame

Per la gestione del campo usiamo misure relativa (cioe grandezza del frame) e non assolute (tipo numeri)

Campo

-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Immagine

Pavimento

Porta 🡪 oggetto

Palla 🡪 oggetto

Giocatore 🡪 oggetto

Punteggio 🡪 oggetto

Della pota vediamo entrambi i pali e usiamo sempre grandezze relative

Porta

-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Altezza

Larghezza

Linea goal

Punteggio

-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Punteggio squadra 1

Punteggio squadra 2

Timer 🡪 oggetto

Timer

-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Countdown quando arriva a zero finisce la partita e termina la comunicazione, dopo si vede il risultato