

JSettlers Communication

18 de maio de 2016

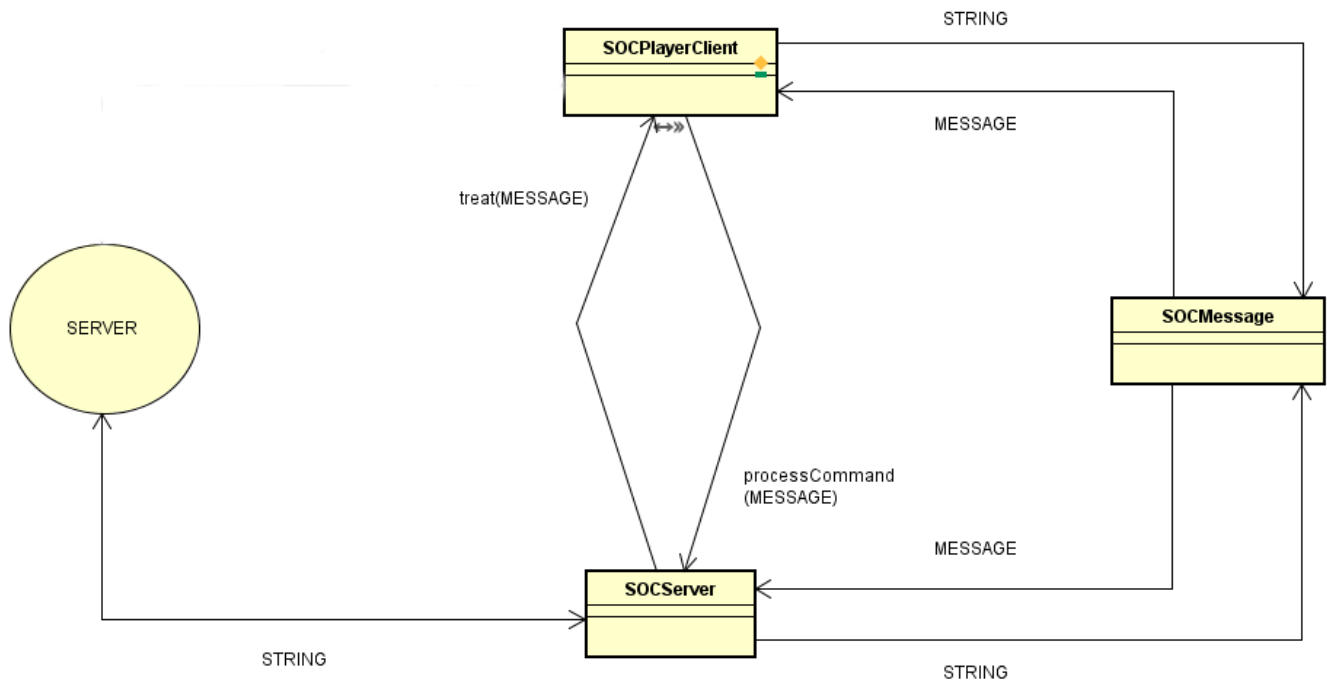


Figura 1: Comunicação resumida do cliente(JSettlers)/Servidor

- A classe que cuida do recebimento e envio de mensagens ao servidor é SOCServer.
- A classe SOCMessage manipula as strings recebidas do servidor, facilitando o uso interno (SOCPlayerClient).
- As mensagens mandadas e recebidas pelo servidor são do tipo string.
- O formato da string: ID | conteúdo.
- o ID é o identificador da mensagem, exemplo: ID = 1014 -> BOARDLAYOUT. O conteúdo esperado para este ID, por exemplo, é uma matriz do tabuleiro.

É possível implementar um cliente em outra linguagem sem ser a nativa do JSettlers, Java. O servidor cuida de todas as informações de jogo, cada jogador/bot é conectado a ele, então qualquer cliente, seja o próprio JSettlers ou outro, conectado ao servidor e sabe manipular os dados do mesmo, pode ser reconhecido como jogador/bot.