**Bevezetés**

A számítógép, mára az életünk része lett, ezért mindenkinek ismernie kell a személyi számítógép különböző részeit, és azok funkcióit. Napjainkra minden korosztály fogékonnyá és nyitottá vált a számítógép használatára. Az alapvető digitális intelligencia nélkülözhetetlen eszközzé nőtte ki magát a munkában, az információ áramlásban, és a szórakozásban is.

A szórakozás fogalma generációról generációra változik. Modern világunkban számítógépek segítik nemcsak a munkát, hanem a kikapcsolódást is. A mozgalmas hétköznapok közepette el is felejtjük, hogy milyen lehetőségek vannak karnyújtásnyira. Így számítógépeink szórakozTató képességeit hajlamosak vagyunk figyelmen kívül hagyni.

A fejlődő technika újabb és újabb vívmányai lehetővé teszik az egyre látványosabb grafikai szoftverek hétköznapi használatát. Ennek a legnagyobb piaca a játékipar.

A számítógépes játékok egy része,  lélegzetelállító grafikai elemeket tartalmaz, míg más játékok, éppen a képi egyszerűségük, közérthetőségük miatt  sikeresek.

A játéklehetőség széles spektrumának kínálatában, ki-ki megtalálja az igényeinek legmegfelelőbb számítógépes játékokat, melyek napjainkban népszerű időtöltésnek bizonyulnak.

Kapcsolódás a szerverhez

A websocket technológia használható gyors kétirányú adatküldésre. A protokoll célja, a http korlátozott kérés-válasz struktúrájából származó korlátozottságok és nagymennyiségű fejlécadat elkerülése. A websocket kapcsolat a kiépüléstől a lezárás pillanatáig végig nyitva van, és készen áll adatok küldésére és fogadására. A modern böngészők mindegyike támogatja a technológiát.

A kapcsolat létrejötte

A websocket szerver megadott TCP porton hallgat, és várja a kapcsolatokat. A kapcsolatot tehát a kliens kezdeményezi. Méghozzá kérést küld a szervernek, melyben kéri a kapcsolat felállítását. Ez egy http get upgrade kérés formájában történik. Ha ezt a szerver ezt elfogadja, egy megfelelő http választ küld. Így kiépül a kapcsolat, amelyen már szabadon folyhat az adat.

A kapcsolat lezárása

A kapcsolat lezárása több féle képen történhet. A kapcsolatot egyaránt zárhatja a szerver és kliens is. A kapcsolat zárása egyszerűbb min annak felállítása. A kapcsolatot záró fél elküldi a megfelelő kapcsolatzáró kódot. Erre a kódot fogadó fél is kapcsolatzáró kódot küld. Így biztosítva, hogy a kapcsolat zárása után már nincs forgalom. A kapcsolat záródhat egy harmadik módon is. Amennyiben a két fél hálózati összeköttetése megszakad, akkor a felek külön-külön időtullépés miatt zárják a kapcsolatot.