

Diferenças entre as Versões do Protocolo AnzolNet

Diferenças entre as Versões 1.0 e 1.1 do Protocolo AnzolNet

A seguir são listadas as alterações realizadas na transição da versão 1.0 para a versão 1.1 do protocolo de comunicação AnzolNet, utilizadas no jogo da memória em rede.

1. Adição da Mensagem **INFO** <texto>

Na versão 1.1: foi introduzido o comando **INFO** <texto> enviado pelo servidor.

Justificativa: permite o envio de mensagens informativas gerais ao cliente, como tema da partida, dimensões do tabuleiro, mensagens de boas-vindas e feedbacks de rodada. Facilita a comunicação do servidor com o usuário de forma mais descritiva e amigável.

2. Adição da Mensagem **CLEAR**

Na versão 1.1: foi introduzido o comando **CLEAR**, enviado pelo servidor.

Justificativa: permite que o servidor solicite a limpeza da interface do terminal do cliente ao final de cada jogada. Isso torna a apresentação do jogo mais organizada e melhora a experiência visual no terminal, evitando acúmulo de informações irrelevantes.

3. Formalização do Comando **QUIT**

Na versão 1.0: o comando **QUIT** era mencionado apenas em contexto de encerramento, mas não listado entre os comandos formais.

Na versão 1.1: o comando **QUIT** passou a ser explicitamente incluído como comando válido enviado pelo cliente.

Justificativa: padroniza e formaliza o encerramento da conexão de forma controlada pelo jogador. Garante que o protocolo tenha suporte completo ao ciclo de vida da conexão, incluindo sua finalização explícita.

4. Inclusão de Detalhes no Envio Inicial (**START**)

Na versão 1.1: a mensagem **START** é acompanhada por dados adicionais como o tema do jogo, tamanho do tabuleiro e indicação do primeiro turno.

Justificativa: aumenta a flexibilidade do protocolo, permitindo variações de tema e dimensões de forma dinâmica, além de informar aos jogadores qual deles começa. Isso facilita a customização de partidas e o uso do mesmo protocolo em diferentes contextos.

5. Especificação de Armazenamento Local de Placar pelo Cliente

Na versão 1.1: é mencionado que o placar local passa a ser mantido pelo cliente.

Justificativa: delega parte da responsabilidade da interface ao cliente, tornando o servidor mais enxuto, que possibilita que diferentes interfaces (como gráficos ou texto) administrem a exibição do placar conforme desejado.

6. Mudança no Comportamento do Comando **SCORE**

Na versão 1.0: o comando `SCORE nome pontos` informava o total de pontos acumulados até o momento.

Na versão 1.1: o comando `SCORE nome` apenas indica um incremento de ponto, e o cliente é responsável por somar localmente.

Justificativa: reduz o tráfego de dados e melhora a separação de responsabilidades. Também permite que o cliente personalize a forma de exibição do placar, sem depender de reenvio do valor total.

7. Padronização do Formato das Mensagens

Em ambas as versões: as mensagens devem ser texto simples, com campos separados por espaços e terminadas por `\n`.

Na versão 1.1: essa padronização foi reiterada com mais ênfase.

Justificativa: reforça a consistência no tratamento das mensagens, crucial especialmente para a integração com múltiplas interfaces (ex: bots, terminais, GUIs).

Resumo das Novas Mensagens em v1.1

- `INFO <texto>` (servidor): Mensagens descritivas gerais.
- `CLEAR` (servidor): Solicita limpeza do terminal do cliente.
- `QUIT` (cliente): Comando formal para encerramento da conexão.

Todas essas alterações tornam o protocolo mais completo, mais informativo e melhor adaptado a diferentes tipos de interface, especialmente à versão por linha de comando em desenvolvimento .