

Komunikacja klient serwer - kluczowe informacje

1. Wiadomości wysyłane do serwera składają się z identyfikatora oraz ciała.
2. Kluczowe typy wiadomości:
 - 2.1. Strzał ptakiem
 - 2.1.1. Może zostać sprecyzowany za pomocą współrzędnych kartezjańskich lub kątowych.
 - 2.1.2. Zawiera punkt złapania ekranu, punkt (bądź kąt) zwolnienia ekranu, czas do zwolnienia oraz czas do stuknięcia (aktywowania zdolności ptaka).
 - 2.1.3. W odpowiedzi otrzymujemy, czy strzał się powiódł [1] czy nie został przyjęty [0].
 - 2.2. Sekwencja strzałów
 - 2.2.1. Wysyłana jest liczba strzałów w sekwencji i strzały do wykonania.
 - 2.2.2. W odpowiedzi otrzymujemy tablicę powodzenia strzałów.
 - 2.3. Oddalanie/przybliżanie ekranu
 - 2.3.1. Wysyłane w celu obejrzenia poziomu (oddalenie) bądź przybliżenia w celu wykonania strzału.
 - 2.3.2. W odpowiedzi otrzymujemy komunikat o powodzeniu operacji (1 lub 0).
 - 2.4. Kliknięcie na środek ekranu
 - 2.4.1. Służy do poruszania kamerą.
 - 2.4.2. W odpowiedzi otrzymujemy komunikat o powodzeniu operacji (1 lub 0).
 - 2.5. Zrzut ekranu
 - 2.5.1. Wykonuje zrzut ekranu.
 - 2.5.2. W odpowiedzi przesyła rozmiar obrazu oraz jego postać bitową.
 - 2.6. Stan gry
 - 2.6.1. Sprawdza stan gry i odsyła wartość zależną od aktualnego stanu.
 - 2.6.2. [0]: UNKNOWN [1]: MAIN_MENU [2]: EPISODE_MENU [3]: LEVEL_SELECTION [4]: LOADING [5]: PLAYING [6]: WON [7]: LOST
 - 2.7. Wynik
 - 2.7.1. Otrzymujemy tablicę z najlepszymi wynikami z wykonanych poziomów.
 - 2.8. Aktualny poziom
 - 2.8.1. Otrzymujemy identyfikator aktualnego poziomu.
 - 2.9. Najlepsze wyniki
 - 2.9.1. Otrzymujemy tablicę z najlepszymi wynikami spośród wszystkich zawodników.
 - 2.10. Wczytaj/zresetuj poziom.
 - 2.10.1. Wysyłany jest identyfikator poziomu do rozpoczęcia (nie potrzebny w przypadku restartu).
 - 2.10.2. W odpowiedzi otrzymujemy komunikat o powodzeniu operacji ([1] lub [0]).