

## Protokół sieciowy

- **Działanie serwera**
  - Serwer sieciowy jest niezależną, bezobsługową, parametryzowaną aplikacją.
  - Serwer przechowuje: listę najlepszych wyników, definicje wyglądu plansz, poziomów gry, scenariusza gry oraz wszelkie pozostałe parametry aplikacji.
  - Serwer obsługuje dowolną liczbę klientów.
  - Serwer ma możliwość zapisu i odczytu listy wyników.
- **Działanie Klienta:**
  - Adres serwera i numer portu są parametrami odczytywanymi z lokalnego pliku konfiguracyjnego.
  - Po uruchomieniu klient podejmuje próbę połączenia się z serwerem. W przypadku nieudanego połączenia wczytywane zostają lokalne pliki konfiguracyjne.
- **Działanie protokołu:**
  - Protokół jest typem tekstowym. Koniec linii oznacza koniec jednostki danych.
  - Wraz z każdym wysłanym żądaniem ustanawiane jest połączenie, które zostaje przerwane po otrzymaniu odpowiedzi

Żądania klienta i odpowiedzi serwera:

Pobranie danych konfiguracyjnych:

Klient: getConfig→serwer

odpowiedz: sendConfig(mapConfig, WindowConfig,landerConfig)→klient

Pobranie danych mapy:

Klient: getmapConfig→serwer

Odpowiedz: sendmapConfig(mapConfig)→klient

Zapisanie wyniku gracza:

Klient: saveScore(score)→serwer

Odpowiedz: saveSucces→klient

Pobranie listy wyników:

Klient: getleaderboard→ serwer

Odpowiedz: sendleaderboard(leaderboard)→klient

