

برای استفاده از بخش شبکه‌ی برنامه باید کلاس rezeJangal.multi.MultiRunner اجرا گردد. به کمک پنجره‌ی باز شده می‌توان سرور یا کلاینت را با تنظیمات مورد نظر اجرا نمود.

برای انتقال فایل نقشه از یک پورت دیگر (یک شماره بیشتر از پورت مشخص شده در پنجره) استفاده می‌گردد.

اطلاعات تبادل شده بین سرور و کلاینت به صورت یک سطر متنی می‌باشد که در طرف دیگر ترجمه شده و ترتیب اثر داده می‌شود.

همه‌ی پیام‌های ارسالی با یک کد از قبل تعیین شده شروع می‌شوند و این باعث می‌شود که پیام‌های بی‌مورد نادیده گرفته شود.

نمونه‌ای از پیام‌های ارسال شده توسط کلاینت به سرور:

CHAT#salam khubi?

SELECT#12

DONTKNOW#

لازم به ذکر است که سرور کلاینت را می‌شناسد و لازم نیست که کلاینت به هنگام ارسال پیام خود را هم معرفی کند.

نمونه‌ای از پیام‌های ارسال شده توسط سرور به کلاینت:

Chat#peyman#salam khubi?

Select#12

Dice#35

به طور کلی نحوه‌ی اجرای کلی برنامه اینگونه است:

سرور پس از شناسایی تمامی کلاینت‌ها شروع به کار می‌کند و نقشه را ایجاد می‌کند. کلاینت‌ها با دریافت دستور **Start#** از سرور کار خود را آغاز می‌کنند و از سرور درخواست تعداد بازیکنان و سایر اطلاعات را می‌نمایند و سرور نیز بنا به درخواست بازیکنان یا در فرصت مناسب اطلاعات بازی را در اختیار آنان قرار می‌دهد. در ادامه هرکدام از بازیکنان که گزینه‌ای را انتخاب می‌کند، این گزینه ابتدا به سرور ارسال می‌گردد و سرور در صورتی که انتخاب مشکلی نداشته باشد آن را به تمامی کلاینت‌ها اعلام می‌کند و حرکت انجام می‌پذیرد. در واقع هیچ حرکتی برای هیچ بازیکنی صورت نمی‌گیرد مگر اینکه سرور آن را به همه ارسال کند.

پایان