

Projekt protokołu sieciowego

Gra PROZE w semestrze 19L

Jakub Kajzer

Bartłomiej Traczyk

Poniżej opisany protokół służy do komunikacji gry z serwerem, w celu pobrania danych o poziomach, liście najlepszych wyników i pliku konfiguracyjnego. Klient ma również możliwość aktualizacji listy najlepszych wyników znajdujących się na serwerze. Komendy są jednoliniowe, nieszyfrowane. Protokół będzie opierał się o standardowe klasy i interfejsy Javy.

W celu zachowania funkcjonalności programu zostaną dodane dwie nowe klasy *Serwer.java* oraz *Client.java*, które będą niezależne od głównej części aplikacji.

Lista żądań jakie serwer powinien obsłużyć:

1. Nawiązanie połączenia

Klient wysyła komunikat GODMODE, który powoduje nawiązanie połączenia klient-serwer. Serwer zwraca EVERYTHING_GOOD.

2. Zakończenie połączenia

Następuje wyłącznie na prośbę klienta. Klient wysyła komunikat IM_DONE_BRO. Serwer odpowiada SURE_BRO i połączenie zostaje zakończone.

3. Pobranie pliku poziomu

Klient po wysłaniu wiadomości GIB_ME_LEVEL. Serwer wysyła plik poziomu.

4. Pobranie pliku parametrycznego

Klient po wysłaniu wiadomości I_NEED_SOME_PARAMS. Serwer wysyła plik parametryczny.

5. Pobranie pliku highscore

Klient po wysłaniu wiadomości I_BEG_YOU_FOR_HIGHSCORES. Serwer wysyła plik z listą najlepszych wyników.

6. Aktualizacja pliku highscore

Klient po wysłaniu wiadomości REFRESH_BEAUTIFUL_PEOPLE aktualizuje na serwerze plik z listą najlepszych wyników.