

# Projekt protokołu sieciowego

Protokół tekstowy z porcją przesyłu w formie linii tekstu kończącej się znakiem nowej linii.

## Nawiązanie połączenia

1. Żądanie o pobranie ustawień z serwera.

C: *getsettings* => S

2. Przesłanie informacji o ustawieniach przez serwer do klienta.

S: *sendsettings* (szer1 wys1 ... szer4 wys4) (r1 g1 b1... r8 g8 b8) (poziom) => C, gdzie wys(int), szer(int) to szerokość i wysokość okien: głównego menu, info, tetrionu, pomocy; r(int), g(int), b(int) to wartości poszczególnych składowych kolorów: tła oraz siedmiu klocków; poziom(int) to przewidziana liczba poziomów

3. Żądanie o pobranie zasad gry z serwera.

C: *getrules* => S

4. Przesłanie informacji o zasadach gry przez serwer do klienta.

S: *sendrules* (zasady) => C,

gdzie zasady to ciąg tekstu zawierający wskazówki dotyczące gry

5. Żądanie o pobranie listy wyników z serwera.

C: *gethighscores* => S

6. Przesłanie informacji o wynikach przez serwer do klienta.

S: *sendhighscores* (wyn1 ... wyn5) => C,

gdzie wyn(int) to wynik punktowy

7. Żądanie o pobranie ustawień poziomu z serwera.

C: *getlevel* => S

8. Przesłanie informacji o ustawieniach poziomu przez serwer do klienta.

S: *sendlevel* (rodzajKlocka1... rodzajKlocka8) (x) (y) => C,

gdzie rodzajKlocka(int) to numer odpowiadający rodzajowi klocka, x(int) i y(int) oznaczają położenie klocka na planszy

9. Przesłanie wyniku gracza przez klienta do serwera i żądanie ewentualnego uaktualnienia listy wyników.

C: *gameresults* (wyn) => S

gdzie wyn(int) to wynik punktowy gracza

10. Przesłanie informacji o wynikach przez serwer do klienta.

S: *sendhighscores* (wyn1 ... wyn5) => C,

gdzie wyn(int) to wynik punktowy

## Zakończenie połączenia