

POLITECHNIKA WARSZAWSKA

Wydział Elektroniki i Technik Informacyjnych

Funkcjonalność sieciowa projektu przedmiotu PROZE

Projekt - Pacman

Paweł POGORZELSKI

Nr. Albumu 289905

Rok Akademicki 2020/21

Warszawa 11.11.2020

Kacper PRZYDATEK

Nr. Albumu 298778

Rok Akademicki 2020/21

Warszawa 11.11.2020

Prowadzący dr inż. Andrzej Buchowicz

Zadania serwera wobec klienta

Dostarczenie plików konfiguracyjnych - map, w danej ilości zależnej od żądania klienta.

Dostarczenie zaktualizowanej tabeli wyników.

Zadania klienta wobec serwera

Przesłanie (zaktualizowanej) tabeli wyników

Przesłanie zapytania o określoną ilość map

Sposób realizacji poszczególnych działań

- Skąd wiemy ile mamy dostępnych map:

Wysłanie stosownego zapytania do serwera by ustalić ilość dostępnych map.

C: Podaj_Ilosc_Map <lokalizacja> lokalizacja określa miejsce gdzie na serwerze zapisywana jest ilość dostępnych map.

- Dostarczenie map do klienta:

Przy włączeniu aplikacji serwer informuje klienta ile ma dostępnych map do wyboru:

S: Ilosc_Map <ilosc_map>(typu int)

(zmiana zmiennej globalnej iloscDostepnychMap na wartość podaną przez serwer).

Klient w aplikacji w zakładce ustawienia wybiera ilość poziomów, jaką chce rozgrywać przy danym podejściu do gry. Po zatwierdzeniu serwer przesyła klientowi wybraną ilość map (zawsze zaczynając od mapy nr 1).

C: Przeslij_Mapy <ilosc_wybrana> gdzie ilosc_wybrana (typu int) określa ilość wybranych przez użytkownika map.

S: Wysylanie_map <Mapy> gdzie Mapy (typu string[][]) przekierowywane do parsera celem załadowania informacji o danej mapie do kodu gry.

➤ Aktualizowanie pliku z tabelą wyników:

C: Podaj_tabele_wynikow <lokalizacja> - celem uzyskania tabeli wyników i wpisania jej do lokalnego pliku.

S: Wysylanie_tabeli <tabela> gdzie <tabela> (typu string) to tabela z wynikami w formacie: "wynik" " " "nazwa" /n

Na koniec gry wynik uzyskany przez gracza zostaje dodany do lokalnego pliku tekstowego z tabelą wyników. Plik ten zostaje posortowany ustawiając najwyższy wynik na szczycie a następnie tekst z niego wysłany do serwera.

C: Aktualizacja_tabeli_wynikow<tabela> gdzie tabela (typu string) to tabela z wynikami w formacie: "wynik" " " "nazwa" /n

W realizacji zostałaby wykorzystana biblioteka "java.net" poprzez sockety.

Adres serwera i port do odczytu tylko w plikach źródłowych gry.

Zapewnienie bezpieczeństwa poprzez minimalizowanie informacji przekazywanych serwerowi od klienta.