

**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.

- Dostarczenie map do klienta:

- Przy włączeniu aplikacji serwer informuje klienta ile ma dostępnych map do wyboru (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).

- Aktualizowanie pliku z tabelą wyników:

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 wysłany do serwera.

W realizacji zostałyby 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.