

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

Typ Tekstowy,

Dane w ciągu oddzielane " " koniec wiersza "/n" koniec komunikatu "**"

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

- Dostarczenie map do klienta:

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

S: Ilosc_Map <ilosc_map>(typu int)

Serwer przesyła klientowi ile map jest dostępnych. Przesyła w jednym komunikacie jako cyfrę zakończoną gwiazdką:

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. Wiadomość przesyłana jest w formacie x* gdzie x to liczba wybranych przez użytkownika map.

S: Wysylanie_map <Mapy> gdzie Mapy (typu string[][])

tego typu dwuwymiarowa tablica wysyłana jest jako pojedynczy komunikat. Poszczególne fragmenty w ciągu danych oddzielane są znakiem " " a kolejne wiersze znakiem "/n". Komunikat kończy się znakiem "*"

Przykład:

ServerResponse: 4(wysokość) 4(szerokość) /n

s s s s/ns p s s/ns p p s/ns s s *

przekierowywane do parsera celem załadowania informacji o danej mapie do kodu gry.

➤ Aktualizowanie pliku z tabelą wyników:

C: Podaj_tabele_wynikow

Klient wysyła prośbę do serwera by ten wysłał tabelę wyników.

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

Serwer wysyła tabelę jako jeden komunikat w postaci ciągu stringów oddzielanych poprzez " " kolejne wiersze wyznacza "/n" koniec komunikatu wyznacza "*"

C: Aktualizacja_tabeli_wynikow<tabela> gdzie tabela (typu string) to tabela z wynikiem aktualnie uzyskanym w formacie: "wynik" " " "nazwa" "*" przesyłanym jako pojedynczy komunikat.

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

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