
طراحی پروژه اول

موجودیت های پروژه:

- 1- سرور مرکزی که وظیفه ذخیره اطلاعات کاربران و مدیریت اتاق ها برعهده دارد.
- 2- اتاق ها که به عنوان subserver در همان فضای آدرس دهی سرور مرکزی قرار دارند و بازی ها در این بخش رخ داده و نتیجه گزارش می شود.
- 3- کاربران که باید در سرور مرکزی ثبت شده سپس برای بازی به اتاق مدنظر انتقال داده شوند

ارتباطات عناصر:

- 1- باتوجه به اینکه برنامه در سمت سرور به صورت تک پردازده و تک اجرا می باشد پس هر دو موجودیت اتاق و سرور مرکزی در یک جا قرار دارند پس می توان برای ارتباط بین این دو موجودیت از shared memory استفاده کرد
- 2- باتوجه به اینکه نیاز است انتخاب های بازیکن در بازی از دیگران مخفی مانده و مطمئن شویم که تنها اتاق آن ها را دریافت می کند پس از TCP-Unicast-connection oriented استفاده می کنیم
- 3- باتوجه به اینکه بازیکنان در ابتدا باید در سرور اصلی رجیستر شوند و اعلام اتاق های خالی برای بازی نیز از سمت این سرور اصلی و تنها برای بازیکن درخواست داده انجام می شود پس در این بخش نیز اتصال به صورت TCP-Unicast—connection oriented رخ می دهد
- 4- باتوجه به اینکه نتیجه بازی در اتاق ها و همچنین تاریخچه بازی ها نیاز است تا اعلان عمومی شود پس به این منظور باید از UDP-Broadcast-connection less استفاده کنیم

شکل زیر نحوه تعامل را به صورت خلاصه شرح می دهد:

