

Protokół sieciowy

Jan Bronowski 304137

Maksym Khachapuridze 307577

-Działanie Serwera

Serwer jest niezależną, bezobsługową, parametryzowaną aplikacją. Przechowuje informacje konfiguracyjne takie jak listę najlepszych wyników, definicje wyglądu plansz, poziomów gry.

Serwer obsługuje dowolną liczbę klientów.

Na żądanie klienta serwer wysyła przetrzymywane dane w plikach konfiguracyjnych. Serwer zapisuje również zaktualizowane listy najlepszych wyników.

-Działanie Klienta

Klient ma możliwość działania bez serwera, wyłącznie z wykorzystaniem lokalnych plików konfiguracyjnych.

Klient wysyła żądanie do serwera aby otrzymać dane konfiguracyjne oraz listę najlepszych wyników

Klient wysyła żądanie serwerowi aby zaktualizował listę najlepszych wyników gdy pojawi się nowy wynik spełniający warunki.

-Działanie protokołu

Protokół jest typu tekstowy, dane są przesyłane plikami typu JSON.

Klient nawiązuje połączenie z serwerem za każdym razem gdy chce wysłać żądanie. Gdy klient otrzyma odpowiedź od serwera połączenie zostaje przerwane.

Przykładowa funkcjonalność:

- getConfigData Klient prosi serwer o wysłanie plików konfiguracyjnych
- getConfigMap Klient prosi serwer o wysłanie plików konfiguracyjnych z konfiguracjami map poszczególnych poziomów
- getLeaderboards Klient prosi serwer o wysłanie aktualnej listy najlepszych wyników
- updateLeaderboards Klient wysyła serwerowi wynik gracza. Serwer zależnie od wyniku modyfikuje listę najlepszych wyników.