**PROZE – Protokół sieciowy “Asteroids”**

Typ danych: Plain Text

Jednostka: linia tekstu, końcem pakietu jest znak końca linii „\n”.

Komendy: Klient wysyła zapytanie w postaci: *ZAPYTANIE: parametry* ,gdzie „;” jest separatorem zapytania od jego parametrów.

Parametry: odsyłane i przysyłane parametry są oddzielone ‘’ ‘’. (SPACJA)

**Wczytywanie pliku konfiguracyjnego:**

C: GET\_CONFIG: => S zapytanie o parametry konfiguracyjne.

S: (int)window\_width (int)window\_heigth (int)option\_selected => C – klient otrzymuje parametry rozmiaru okna startowego oraz domyślnie zaznaczoną opcje trudności: 0 – łatwy, 1 – średni, 2 – trudny

**Wczytywanie parametrów gry:**

C: GET\_LEVEL\_CONFIG: (int)levelParam => S zapytanie o parametry poziomu przekazywana z parametrem typu int levelParam, który określa które parametry poziomu zwrócić:

0 – łatwy, 1 – średni, 2 – trudny

S: (int)asteroidspeed (int)pointsmultiplier (int)enemiescount => C odesłanie zmiennych.

**Aktualizacja i pobranie tablicy wyników:**

C: UPDATE\_HIGHSCORES: (String)nick (int)score => S zapytanie o uaktualnienie tablicy najlepszych wyników, wynik gracza jest sortowany na serwerze i wpisywany do tablicy wyników.

S: (int)value => C; 1 – wynik znalazł się na liście 0 – nie dostał się na listę

C:GET\_HIGHSCORES: => S zapytanie klienta o najlepsze wyniki

S: nick(String) wynik(int)… => C serwer zwraca wszystkie nicki(String) i wyniki(int) z tablicy wyników w jednej linii

**Kończenie połączenia:**

C: DISCONNECT: => S klient sygnalizuje serwerowi chęć zakończenia połączenia.

S: CLOSE\_CONNECTION => C Serwer potwierdza zakończenie połączenia.