

# Data som skickas

May 8, 2017

## 1 client

### 1.1 Ut till servern

**Rödknapp:** 3 + playerId

**Gulknapp:** 2 + playerId

**Grönknapp:** 1 + playerId

Namn: namn ":" + playerId

Får skicka vad som helst bara för att visa att den existerar så att servern kan dra igång med deras ip. Det ska dock inte gå över de andra meddelande helst.

### 1.2 Spelar 0

1) Spelnamn: "Xn Game " + id

2) får in "ready" när andra spelaren har tryckt på join

### 1.3 Spelar 1

### 1.4 In från servern

Får in "Good move!" vid att spelaren gör gott och "Bad move!" när spelaren gör fel.

Spelar 0 skickar spelnamnet till servern som i sin tur skickar den till den andra spelaren. Den andra spelaren skickar hela tiden "join?;" + id och när den får in ett spel så kan man trycka på start och då skickar den "ready".

Skickar "exit" när servern stängs ner.

## 2 inbyggda systemet

### 2.1 In från servern

Får in ett sex-bits tal, varje bit representerar ett parti av lysdioder. De tre första bitarna är första spelaren, de tre sista den andra. XYZXYZ  
Data för att sätta igång motorn och ta ett "steg". Får reservera en siffra under 0 för det. "-3" för spelar 0:s motor och "-4" för spelar 1.

### 2.2 Ut till servern

Skickar "-2" när man trycker på arkadknappen, agerar som start knapp.