POSTMORTEM – TALLER 6

Protocolo de comunicación

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Mensaje** | **Sentido** | **Descripción** |
| HELLO\_ | C🡪S | Petición de conexión de un cliente al servidor. |
| WELCOME\_<id>\_  <sizeClients>\_<clientNId>  \_< | S🡪C |  |
| NEWPLAYER\_<id>\_<x>  \_<y> | S🡪C | Cuando un jugador nuevo se conecta el servidor manda un mensaje a todos los clientes ya conectados informándoles del ID de este jugador y de su posición en el mapa. |
| CRITICAL\_<id> | C🡪S & S🡪C | Marca que es un mensaje crítico y que se tendrá que tratar de una forma especial. Este mensaje necesitará una confirmación de recepción.  El *id* que lleva es para diferenciar el mensaje crítico para facilitar la confirmación. |
| ACK\_<id>\_<msgID> | C🡪S | Confirma la recepción de un mensaje crítico.  Envía el id propio del cliente para que el servidor procese quien manda el mensaje y el id del mensaje crítico para poder saber qué mensaje es el que está confirmando. |
| ACKPING\_<id> | C🡪S | Confirma la recepción del mensaje de ping. Este lo utilizamos para controlar que los clientes siguen conectados. Los clientes mandan su ID para que el servidor sepa quiénes son rápidamente. |
| DC\_<id> | S🡪C | El servidor manda un aviso de desconexión de un jugador. El id marca que jugador es.  Todos los clientes eliminarán a este jugador de sus listas. |