PROTOCOLO Y POST-MORTEM TALLER 8

**PROTOCOLO**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Estructura mensaje** | **Sentido** | **Acción asociada** |
| **<PACKETTYPE::HELLO>** | **C->S** | Intento de conexión con el servidor por parte del cliente |
| **<PACKETTYPE::WELCOME>\_<id>\_ <sizeClients>\_[<clientNId> \_<clientNx>\_<clientNy>]** | **S->C** | Da la bienvenida a un jugador, además de darle toda la información inicial del mundo y su propio ID. |
| **<PACKETTYPE::NEWPLAYER>\_<id>\_**  **<x> \_<y>** | **S->C** | Notifica a los jugadores que un jugador nuevo se ha conectado |
| **<PACKETTYPE::DISCONNECT>\_<id>** | **S->C** | Notifica a los jugadores que un jugador se ha desconectado |
| **<PACKETTYPE::ACK>\_<id>\_<msgID>** | **C->S** | Confirma la recepción de un paquete crítico |
| **<PACKETTYPE::PING>** | **S->C** | Envía una petición de ACKPING a los clientes |
| **<PACKETTYPE::ACKPING>** | **C->S** | Envían una respuesta al PING del servidor para indicar que siguen conectados |
| **<PACKETTYPE::ACKMOVE>\_**  **<playerID>\_<moveID>\_<absX>\_**  **<absY>** | **C->S** | Manda la posición de un jugador con id playerID a todos los clientes conectados, si playerID és igual al ID del jugador que lo recibe aprovechara moveID para limpiar su lista de movimientos no “acknowledgeados” |
| **<PACKETTYPE::MOVE>\_<idMove>\_<deltaX>\_<deltaY>\_<absX>\_<absY>** | **C->S** | Manda la suma de deltas acumulados en un pequeño tiempo así como la posición absoluta que tendría el jugador aplicándole ése delta |
| **<PACKETTYPE::NOTWELCOME>** | **S->C** | Niega la entrada a un cliente ya que la sala está llena |

Hay más comandos preparados dentro del ENUM pero aún no están implementados.

Los clientes acumulan deltas que luego mandan con el comando MOVE, el servido acumula estos deltas y cada vez que el reloj de alguno de los clientes pasa un tiempo establecido, reenvía el movimiento con el ID más alto en caso de validarse este.

**POST MORTEM**

Se empezó estableciendo una acumulación de movimientos solo en servidor, pero nos dimos cuenta de que en las especificaciones del taller se pedía además una acumulación de deltas en Cliente y nos hizo tener que cambiar un poco la estructura del código.

La acumulación se hace correctamente y parece funcionar como cubía a esperar, con algo de lag.