

# Servidor Python Socket

Algum servidor desenvolvido para o jogo *CellAs*.

Python 3.7.1 Licença GPLv3

## Autor

Leandro de Gonzaga Peres

Programação, Documentação

## Requisitos

Como contido em *requeriments.txt*

```
pip install psutil
```

## Conexão

A conexão é dada por intermédio da porta **26969**

## Comunicação Jogo~Server

A disposição do server é dada por caracteres simples em uma esquemática de comando.

Assim, espera-se a seguinte lista de comandos em *bytes-like*:

```
CellAs send 'G3' to Server
    Requisita uma lista do rank.
    O número inteiro é o tamanho da lista de retorno.
    Para seleção de três linhas: 'G3'
    0 é padrão, para função similar ao ping.
Server responds rank.__list__[3] to CellAs
    Lista ordenada do banco de dados contidos em rank/data.csv
    [{'id': '3', 'name': 'Socrate', 'score': '265', 'time': '0.0'},
    {'id': '9', 'name': 'Plato', 'score': '164', 'time': '0.0'},
    {'id': '5', 'name': 'Hannah Arendt', 'score': '163', 'time': '0.0'}]

CellAs send '+Maurice Merleau-Ponty,53,0.0' to Server
    Modo de nova entrada
Server responds 'Modo de inserção' to Cellas
    O estado é trocado para adição de dados.
    Após o primeiro caractere, +, a entrada deve ser como a do exemplo.
```

Separados por uma vírgula e contendo, respectivamente: nome, pontuação e tempo.  
Salvamento em disco e cálculo de ordenamento competitivo automática.

**Server** responds **1 to** CellAs

Caso obtenha êxito. Se não, 0

Adm send '-5' to **Server**

Modo de nova entrada

**Server** responds 'Modo de **insersão**' to Cellas

O estado é trocado para remoção de dados.

Após o primeiro caractere, -, espera-se um número inteiro representando o id.

Salvamento em disco e cálculo de posição competitiva automática.

**Server** responds **1 to** Adm

Caso obtenha êxito. Se não, 0