**PROTOCOLLO DEL GIOCO**

**“CAMPO MINATO”**

|  |  |
| --- | --- |
| **CLIENT** | **SERVER** |
| **Lunghezza Messaggio**: 3 Byte  Lunghezza Header: 1 Byte  Campo Dati: 2 Byte  **Header**:   1. variabile tipo char   → c=coordinata da “scoprire”  → b= bomba (fa la funzione della  bandierina del gioco)  →d= difficoltà (indica la difficolta di  gioco)  **Campo Dati**:   1. variabili tipo int inviate come se fossero char.   → prima variabile = coordinata orizzontale  → seconda variabile = coordinata verticale  → nel caso l’header contenga il valore d, i 2 byte possono assumere valore:   * fa (facile) * me (medio) * di (difficile)   ***es.***  **c12**  Il server capisce che l’utente vuole “scoprire” il punto di coordinate 1,2.  **b56**  Il server capisce che l’utente vuole indicare con una bandierina che alle coordinate 5,6 è presente una bomba (indicato nel gioco con il simbolo ©).  **dme**  Il server capisce che l’utente ha scelto la difficolta media. | **Lunghezza Messaggio**: 401 Byte  Lunghezza Header: 1 Byte  Campo Dati: 400 Byte  **Header**:   1. variabile tipo char   → p= play ( l’utente non ha colpito nessuna bomba e può continuare a giocare).  → w= win (l’utente ha terminato il gioco ed ha vinto)  →l=lose (l’uente ha colpito una bomba,  ha perso)  **Campo Dati:**   1. variabili tipo char per la costruzione della tabella di gioco.   **N.B.**  Ogni volta il Server invia al Client i 400 Byte per la costruzione della tabella, modificata dalla precedente mossa dell’utente.  Per identificare la fase di gioco il client sfrutta l’Header. |