

Projekt interfejsu sieciowego

Protokół będzie typu tekstowego. Jednostką przesyłu będzie linia tekstu zawierająca: **numer**(int), **nazwę gracza**(string), **wynik**(int), **czas**(minuty i sekundy – 2x int) i **poziom**(int), na którym zakończył. Zakończy się oczywiście znakiem końca linii \n. Te parametry będą separowane średnikami.

Metody:

- Klient loguje się do serwera: C: login -> S
- Serwer potwierdza zalogowanie S: loginconfirmed -> C
- Klient chce pobrać plik z serwera C: download -> S
- Serwer wysyła plik klientowi S: upload -> C
- Klient dokonał zmian i wysyła nowy plik C: update -> S
- Serwer zapisuje plik S: write
- Klient chce się rozłączyć C: logout -> S
- Serwer potwierdza rozłączenie S: logoutconfirmed -> C
- Serwer informuje, że chce zatrzymać swoje usługi S: stop -> C
- Klient potwierdza, że zapyta o przejście w tryb offline C: stopconfirmed -> S