

Projekt interfejsu sieciowego

Protokół będzie typu tekstowego. Jednostką przesyłu będzie linia tekstu zawierająca polecenie oraz parametry oddzielone spacjami. Zakończy się oczywiście znakiem końca linii **\n**. Te parametry będą separowane spacjami.

Metody:

- Klient chce pobrać informacje o wymiarach okna, liczbie poziomów i żyć itp. z serwera S:
C: **getInfo** -> S
- Serwer wysyła powyższe dane klientowi
S: **giveInfo** rozmiarX rozmiarY ilośćPoziomów...-> C
- Klient wysyła wynik gracza z jego Nickiem:
C: **giveResult** nick wynik -> S
- Serwer zwraca miejsce gracza
S: **givePlace** miejsce -> C
- Klient prosi o rozmieszczenie elementów na mapie na danym poziomie
C: **getLevelInfo** poziom -> S
- Serwer w odpowiedzi na powyższe wysyła trzy linie: S-> **giveLevelInfo**
liczbaObiektów(pierwsza linia), para: koordynatyX i koordynatyY(linia 2, oddzielone spacjami), znacznikiBoosta(trzecia linia, int, oddzielone spacjami)
- Klient prosi o rozmieszczenie na mapie potworków na danym poziomie
C: **getMonsters** poziom -> S
- Serwer w odpowiedzi na powyższe wysyła trzy linie: S-> **giveMonsters**
liczbaObiektów(pierwsza linia), para: koordynatyX i koordynatyY(linia 2, oddzielone spacjami), znacznikiBoosta(trzecia linia, int, oddzielone spacjami)
- Klient prosi o rozmieszczenie na mapie elementów niezbędnych do przejścia danego poziomu
C: **getKey/getDoor** poziom -> S (każdy osobno)
- Serwer w odpowiedzi na powyższe wysyła linię: S-> : **giveKey/giveDoor** koordynatX i koordynatY