

# PROGRAMOWANIE ZDARZENIOWE

## Protokół sieciowy

### Etap IV

Wykonawcy:

Grzelakowski Tomasz 300314, Szopa Łukasz 300385

#### **Działanie serwera:**

- serwer obsługuje dowolną liczbę klientów, każdego z nich na osobnym wątku
- serwer przechowuje treści plików konfiguracyjnych: listę najlepszych wyników, definicje plansz, numer wczytywanego poziomu
- serwer wysyła dane z plików konfiguracyjnych na prośbę klienta
- serwer zapisuje zaktualizowaną listę najlepszych wyników po zakończeniu rozgrywki klienta

#### **Działanie klienta:**

- po uruchomieniu aplikacji wysyłane jest żądanie do serwera o zawartość plików konfiguracyjnych
- po ukończeniu rozgrywki aplikacja wysyła żądanie do serwera, aby zapisać najnowszy uzyskany wynik na liście najlepszych wyników

## Informacje o protokole:

- typ tekstowy
- dane wysyłane są jako pojedyncze linie tekstu. Poszczególne pary parametrów planszy rozdzielane są znakiem „;”, a wartości x-y w danej parze rozdzielane są znakiem „,”. Jednostka danych zakończona jest znakiem nowej linii „\n”

## Działanie protokołu:

- Klient wysyła żądanie o przesłanie wymiarów planszy i ilości plików z poziomami  
C: podaj\_ilosc\_plikow  
C: podaj\_wymiary <level>
- Serwer odpowiada, wysyłając wymiary planszy i liczbę plików z poziomami  
S: wymiary <level> (typu int)  
S: ilosc\_plikow (typu int)
- Po zakończeniu rozgrywki klient wysyła żądanie o zapisanie wyniku wraz z nazwą gracza  
C: zapisz\_wynik\_i\_nick
- Serwer wysyła informację do klienta czy dany wynik spełnia warunki aby go zapisać do najlepszych wyników  
S: czy\_zapisano (typu boolean)
- Klient prosi o listę najlepszych wyników  
C: podaj\_najlepsze\_wyniki
- Serwer wysyła do klienta listę najlepszych wyników wraz z nazwami graczy  
S: najlepsze\_wyniki (typu string)