

طراحی

ارتباطات میان Client و Server :

- unicast & connection oriented
- ابتدا هر client درخواست connect شدن به سرور را می‌دهد
 - سپس Server درخواست را accept می‌کند و نام client را درخواست می‌دهد
 - سپس client نام خود را به Server می‌فرستد
 - سپس Server لیست اتاق‌های در دسترس را برای client می‌فرستد
 - سپس client اتاق مورد نظر خود را برای سرور می‌فرستد
 - سپس Server ، port اتاق را برای client می‌فرستد

- در آخر با دستور end-game ، نیمه تمام بازی‌ها برای تمام client ها ارسال می‌شود
→ broadcast & connectionless

ارتباطات میان Client و room :

- unicast & connection oriented
- ابتدا هر client درخواست connect شدن به room مورد نظر را می‌دهد
 - سپس room درخواست را accept می‌کند و بنوی بازی را به هر دو client داخل اتاق می‌فرستد
 - سپس client انتخاب خود را برای اتاق می‌فرستد
 - سپس room ، نیمه بازی را برای تمام client ها می‌فرستد

broadcast & connectionless