

Asinkrono web programiranje

Šesta Vježba - rad sa socketima

*Pokušajte prilikom rješavanja uočiti koje bi vrijednosti mogle biti **"const"**.*

Kod koji ste dobili se sastoji od tri glavna dijela:

- **game.js** - logika igre za raditi poteze i provjeru je li potez valjan
- **index.js** - glavna točka vaše komunikacije sa igrom
- **web** - logika za ispisivanje trenutnog stanja ploče u browser

Pred vama je igra slična packmanu, gdje ste vi crveni kvadratić koji treba jesti plave. Web folder sadrži kod za mali server koji će servirati html na **"localhost:3013"**. U browseru možete provjeriti trenutno stanje ploče preko tablice. Sva komunikacija se odvija preko socketa, što znači da je komunikacija *real-time*. Potezi se rade svake sekunde na način da igrač svoj potez pošalje serveru. Ako potez nije poslan unutar tog vremena kvadratić će ostati na istoj poziciji, a plavi kvadratići će u tom trenutku napraviti nove poteze i definirati sljedeće.

Pravila:

- tablica je 20x20
- svaki kvadratić se može kretati u susjedna polja
- plavi kvadratići se mogu stackat (*preklapat*)
- crveni jedu plave kvadratiće

Listenere koje trebate imati za komunikaciju:

- **"initial-data"** - dobiti će te JSON objekt sa vašom početnom pozicijom
- **"status"** - poslati će JSON objekt sa { `gameData`, `points` }
 - **gameData** - trenutna ploča kako izgleda
 - **points** - broj plavih kvadratića koje ste pojeli
- **"move-response"** - odgovor na "make-move" će vam reći je li vaš trenutni potez prihvaćen ili ne

Eventove koje trebate slati:

- **"game-start"** - poslati JSON objekt { `"isPlayer": true` }, kako bi server znao da ste igrač
- **"make-move"** - poslati JSON objekt sa { `x`, `y` } vašom pozicijom

Pogledajte naredbe u package.json za pokretanje server i klijent koda. Trebate podigniti server i web kako biste mogli vidjeti rezultat.

Ako pronađete neki bug u kodu igre ili komunikacije, prijavite bug :)