*Elektronski fakultet Niš*



**Arhitektura i projektovanje softvera**

**UNO INFINITY WAR**

****

Tim: B2J

David Bosnić 16489

Nikola Begović 16481

Jovana Jović 16639

TREĆA FAZA

Komunikacioni model

Komunikacioni model projekta UNO INFINITY WAR, sadrži asinhronu komunikaciju klijenta i servera korišćenjem **socket.io** biblioteke, koja se koristi kako za integraciju realtime bidirekcionih funkcionalnosti tako i za real-time update korisnickog interfejsa. Princip asinhrone komunikacije realizovan je po principu signala i slotova tj. i klijent i server imaju realizovane funkcionalnosti slanja signala usred određenih događaja, kao i odgovora na određene signale.

implementcija real-time komunikacije

U nasem slučaju ćemo koristiti gore navedenu biblioteku za svaku vrstu komunikacije u projektu, što podrazmeva chat, logovanje, kao i samu igru (odigravanje poteza i slično).

Slanje signala se postiže pomoću funkcije emit, dok se odgovor na signale realizuje pomoću direktive on.

Primer:

io.on('connection', socket => {

socket.emit('request', /\* … \*/);   
 // emitovanje događaja request soketu

io.emit('broadcast', /\* … \*/);   
 // emitovanje događaja broadcast svim konektovanim socketima

socket.on('reply', () => { /\* … \*/ });   
 // osluškivanje na događaj reply

});