

PROTOKÓŁ SIECIOWY GRY TETRIS

1. Podstawowe właściwości

Typ protokołu: tekstowy

Rodzaj przesyłanych danych: linia tekstu, zakończona znakiem końca linii

Sposób separacji parametrów: spacja

2. Wiadomości protokołu

Szczegółowe wiadomości protokołu opisano w poniższej tabeli. Tabelę należy rozumieć zgodnie z poniższym przykładem, dotyczącym pozycji nr 5.

Klient C_i stwierdza naciśnięcie klawisza strzałki (char):

C_i: arrowpressed => S

por. wła- ści- wość L.p.	Przyczyna wysłania wiadomości	Rodzaj wiadomości	Sens parametrów wiadomości	Typy parametrów
1	Klient C _i stwierdza wybranie opcji „Start”	Startchosen	-	-
2	Serwer zleca pobranie nazwy Użytkownika i przesyła parametry pierwszego poziomu	Start<levelno ending speed rectangularboxes squareboxes obstacles treatboxes>	Numer pierwszego poziomu liczba punktów potrzebna do zakończenia poziomu szybkość	int int Speed int int int int

			opadania typ pierwszego klocka typ drugiego klocka	
3	Klient stwierdza, że ma już wystarczająco dużo punktów, by przejść na wyższy poziom	Levelaccomplished<levelno>	Numer ukończonego poziomu	int
4	Serwer przesyła parametry następnego poziomu	Nextlevel<levelno ending speed rectangularboxes squareboxes obstacles trectaboxes>	Numer następnego poziomu liczba punktów potrzebna do zakończenia poziomu szybkość opadania liczba klocków ułożonych początkowo	int int String int int int int
5	Klient potwierdza zakończenie gry, wysyłając dane gry	Finishedgamedata<score nick>	Nazwa użytkownika; Liczba zdobytych punktów;	int String
6	Serwer wysyła informację, jak wysoko na liście wyników znalazł się gracz	Rank<score>	Miejsce na liście wyników	int
7	Klient stwierdza wybranie opcji „Najlepsi użytkownicy”	Bestgames	-	-
8	Serwer przesyła pozycję z listy najlepszych użytkowników	Bestgame<position nick score time ...>	[Pozycja na liście nazwa użytkownika liczba punktów czas] ₁₀	Short String int int