

Especificação da aplicação GaloOnline

O protocolo de transporte a utilizar vai ser o UDP uma vez que permite ao jogo ser mais fluído utilizando menos recursos, tendo em conta que não existe estabelecimento de ligação para que se transfiram dados. Podendo existir vários clientes registados, não é necessário abrir uma ligação para cada um deles.

Apesar deste protocolo não garantir a entrega da informação no destinatário, vão ser implementados mecanismos de fiabilidade, tais como, respostas de confirmação à chegada da informação por parte do receptor para o emissor.

Mensagens:

- Regista_utilizador <Nome_jogador> (Pedir ao servidor para registar o jogador) (cs)
- Registo_confirmado <Mensagem de confirmação> (Confirmação do registo) (sc)
- Erro_registo <nome já existente> (Existiu um erro ao registar o jogador) (sc)
- Lista_utilizadores (Pedir lista de jogadores) (cs)
- Lista <Nomes,estado> (Servidor envia a lista do jogadores ao cliente) (sc)
- Convida_jogador <Nome adversario> (Convidar jogador) (cs)
- Convidado_por <(Nome jogador) convidou para jogar : Aceitar ou Recusar> (Servidor diz quem convidou) (sc)
- Erro_convite <Jogador ocupado/a jogar> (Existiu um erro ao convidar) (sc)
- Aceita_convite <Convite aceite> (Aceite do convite pelo jogador convidado) (cs/sc)
- Recusa_convite <Convite recusado> (Convite recusado pelo jogador convidado) (cs/sc)
- Pedir_jogada <É a sua vez de jogar, introduza a casa > (Pedir jogada ao jogador) (sc)
- Jogada <Posição> (Sitio onde o jogador jogou) (cs/sc)
- Jogada_Invalida <Posição Ocupada> (Jogada inválida, a posição está ocupada) (cs)
- Jogada_Valida <Jogada Aceite> (Jogada válida) (sc)
- Resultado_jogo <(Nome_jogador) (ganhou, empatou, perdeu)> (Resultado do jogo) (cs/sc)
- Termina_Jogo <A terminar Jogo> (O jogo acabou) (sc)

cs → Mensagens Cliente para Servidor

sc → Mensagens Servidor para Cliente

