

SOFTWARE DISTRIBUÏT

Pràctica 1

Inici Definició i disseny del protocol

Johnny Nuñez Cano

Lukaz Martin Doehne

1. Funcionalidades

Cliente	Servidor
STRT (empieza la partida) ip puerto	STAT (muestra el estado de cada partida)
EXIT (sale de la partida)	GIVE (da una carta al jugador) cantidad
BETT (apuesta) apuesta	SHOW (muestra su carta)
STND (se planta)	CALC (muestra el resultado de la partida)
ASKK (pide carta) cantidad	ERRO (manda un error)

2. Bits

Para codificar las funcionalidades usaremos un byte, 4 bits exactamente.

Para codificar los mensajes usaremos un byte, 4 bits exactamente, para el indicador.

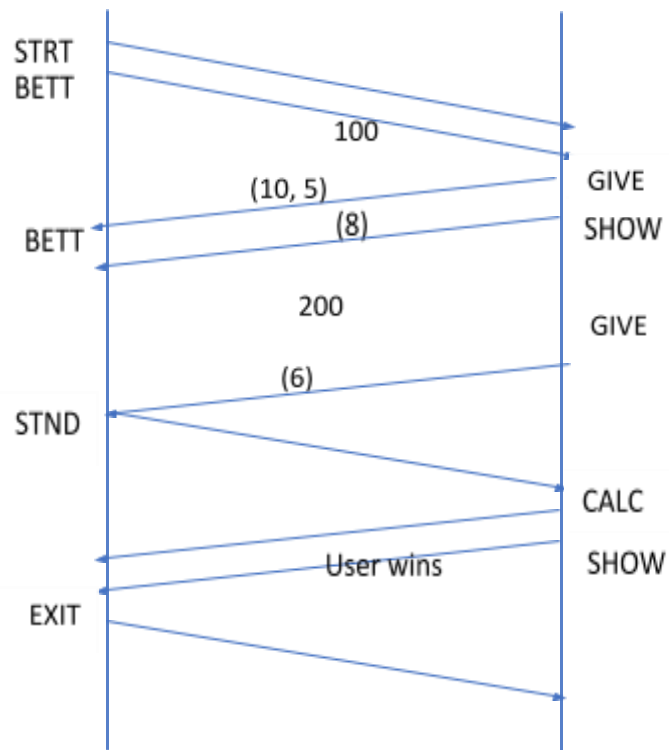
3. Trama

IP	SP	DP	DATA
----	----	----	------

4. Execució d'una partida

Client

Servidor



5. Mensajes

X002- No puedes apostar más dinero

X002- Error al conectarse

X002- Valor (de apuesta) no válido

X001- Conectado correctamente

X001- Resultado

X001- Show Cartas

X001- Desconectado correctamente

