

## PROZE

# Protokół sieciowy gry Dyna Blaster

Funkcjonalność sieciowa aplikacji polega na komunikowaniu się serwera z klientami (serwer obsługuje dowolną ilość klientów). Do tego celu zostanie użyty protokół tekstowy - TCP, którego jednostką przesyłanych informacji jest linia tekstu, a znak “\n” informuje o zakończeniu przesyłania aktualnych danych. Wszelkie parametry zawierające się w linii żądania są odseparowane spacjami. Wymiana informacji przy pomocy protokołu TCP dotyczy sytuacji gdy klient:

- zapisuje do serwera swój wynik
- pobiera plik konfiguracyjny
- pobiera ranking najlepszych wyników.

Przykładowe połączenia:

CLIENT	SERVER
C: login => S Klient nawiązuje kontakt z serwerem za pomocą przycisku <i>ZALOGUJ SIĘ</i> .	
	S: loggedin => C <code>serverSocket.accept();</code> Serwer po otrzymaniu żądania odpowiada klientowi, że został zalogowany oraz został mu nadany numer, np. <i>44/n</i>
C: start_game => S Po naciśnięciu przycisku <i>START</i> klient wysyła żądanie o pobranie pliku konfiguracyjnego z serwera.	
	S: send_config_file => C Serwer wysyła do klienta przechowywany plik konfiguracyjny ( <i>config.txt</i> ), który posiada wszystkie parametry związane z grą.
C: save_result => S Po zakończeniu rozgrywki klient wysyła linie tekstu wraz z nickiem z gry oraz uzyskanym rezultatem, np. <i>bomber1 4430\n</i> <code>textToServer.println("bomber1 4430");</code>	

	<p>S: new_score_accepted =&gt; C Dodanie nowego wyniku do rankingu i wysłanie potwierdzenia do klienta: <i>Wynik_otrzymany</i>\n</p> <pre>textToClient.println("wynik_otrzymany");</pre>
<p>C: get_scores =&gt; S Wysłanie żądania o listę najlepszych wyników w grze.</p>	
	<p>S: send_scores =&gt; C Serwer wysyła listę najlepszych wyników, np. <i>bomber1 4430....</i>\n</p>
<p>C: logout =&gt; S Klient wysyła żądanie o zakończenie połączenia z serwerem.</p>	
	<p>S : loggedout =&gt; C Po otrzymaniu żądania, serwer wysyła informacje o wylogowaniu i połączenie zostaje zakończone</p>
	<p>S: close_socket =&gt; C</p> <pre>socket.close();</pre> <p>Wiadomość wysyłana w przypadku wystąpienia błędu połączenia po stronie klienta.</p>
<p>C: socket_closed Zamknięcie połączenia z serwerem.</p>	