

PROZE

PROJEKT PROTOKOŁU SIECIOWEGO

Protokół sieciowy służy do nawiązywania połączenia między aplikacją serwera oraz klientami. Jest protokołem tekstowym, opartym między innymi o protokół TCP.

Znak nowej linii informuje o końcu przesyłania danych. Porcją przesyłu jest linia tekstu, kończąca się znakiem końca linii.

Wymiana informacji przy pomocy protokołu sieciowego dotyczy między innymi sytuacji gdy:

- klient pobiera z serwera listę wyników
- klient zapisuje swój aktualny wynik
- klient pobiera dane o poziomach

PRZYKŁADOWE POŁĄCZENIA:

CLIENT		SERVER
LOGIN\n <i>Klient zgłasza chęć nawiązania połączenia z serwerem, następnie czeka na odpowiedź serwera</i>	->	
	<-	LOGGED_IN 1\n <i>Serwer po otrzymaniu żądania odpowiada klientowi, że został zalogowany oraz został mu nadany numer porządkowy.</i>
GET_SETTINGS\n <i>Klient chce rozpocząć grę. Wysyła żądanie o konfigurację pierwszego poziomu.</i>	->	
GET_LEVEL:x\n <i>Klient wysyła żądanie pobrania danych dotyczących konkretnego poziomu</i>	->	
	<-	LEVEL:'matrix_x'\n <i>Serwer wysyła dane dotyczące danego konkretnego poziomu poziomu, przedstawione w postaci macierzy</i>
NEW_SCORE:Piotr 1234\n <i>Klient chce umieścić swój wynik na liście najlepszych wyników.</i>	->	
	<-	NEW_SCORE_ACCEPT\n <i>Jeśli wynik jest wystarczająco dobry i został dodany do listy najlepszych wyników</i> NEW_SCORE_REJECT\n

		Jeśli wyniki nie jest dodany do pliku
GET_SCORES\n <i>Klient chce otrzymać od serwera listę wyników, wysyła żądanie do serwera.</i>	->	
	<-	SEND_SCORES: Kasia 2345....\n <i>Serwer po otrzymaniu żądania, wysyła listę wyników.</i>
LOGOUT\n <i>Klient chce zakończyć połączenie z serwerem, wysyła żądanie.</i>	->	
	<-	LOGGEDOUT\n <i>Po otrzymaniu żądania, serwer wysyła odpowiedź i połączenie zostaje zamknięte.</i>
	<-	CLOSE_CONNECTION\n Gdy po stronie klienta wystąpi błąd, przesyłana jest wiadomość o zamknięciu połączenia
CONNECTION_CLOSED\n Zamknięcie połączenia z serwerem	->	

