

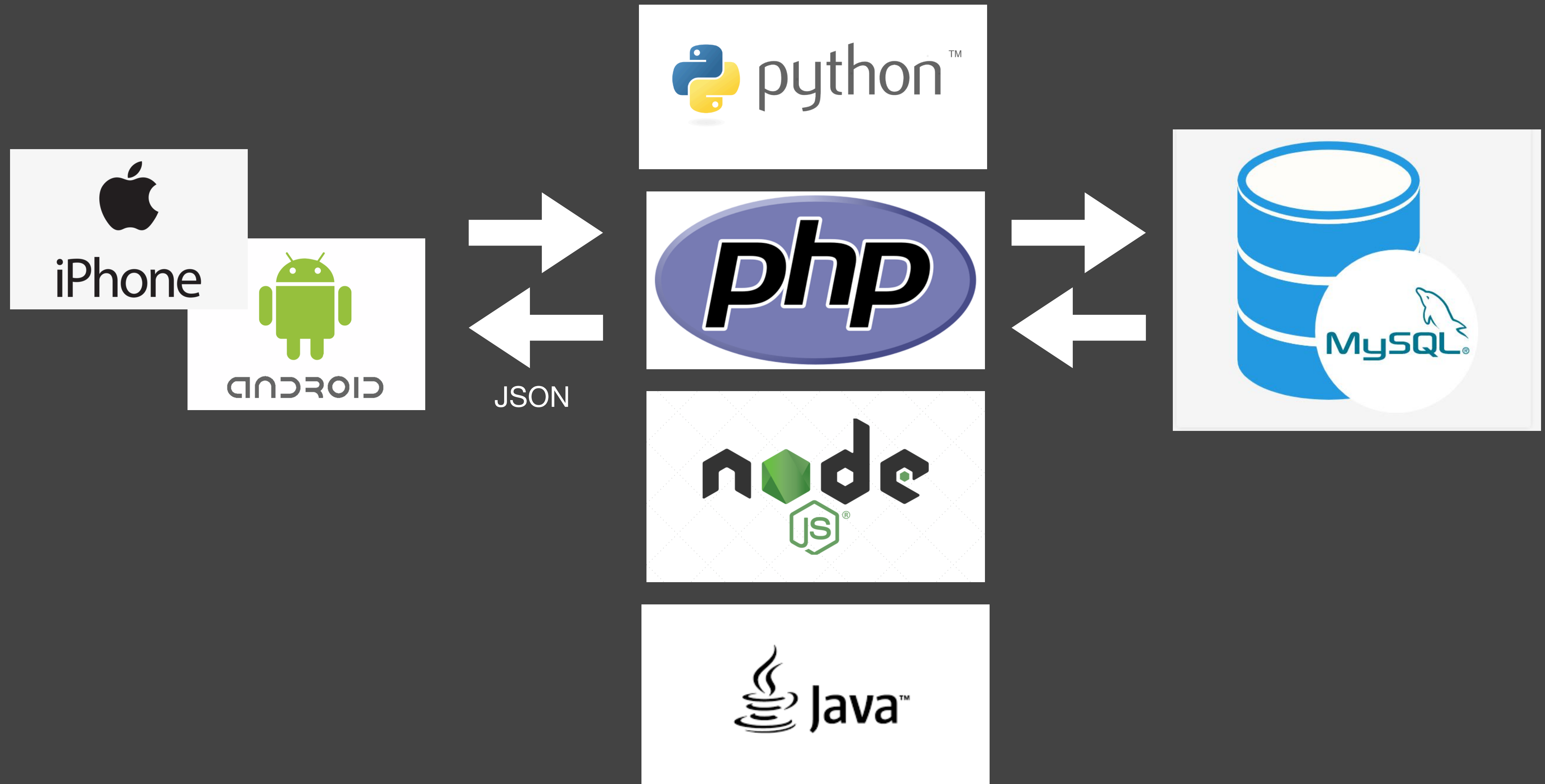
# Network Solution

Arthur Pai

# CLIENT SIDE



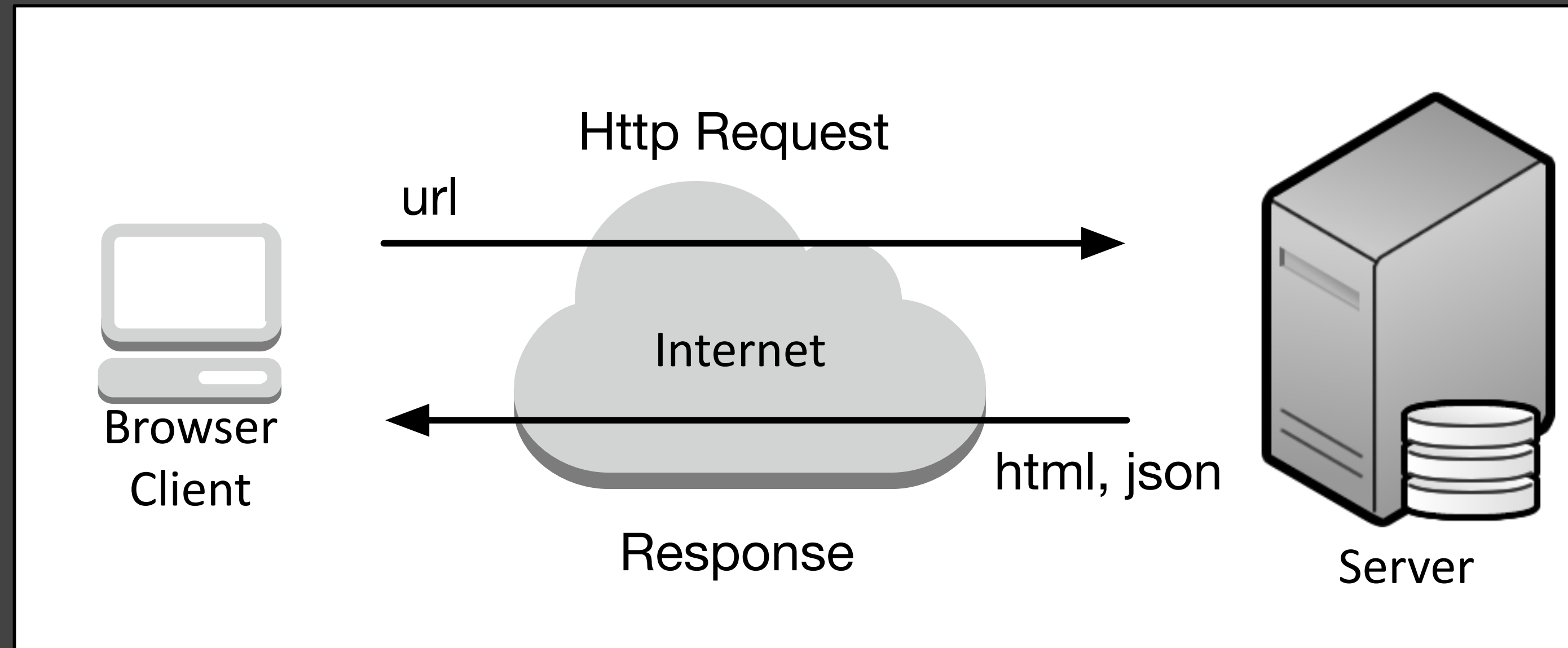
# SERVER SIDE(HTTP)



# SERVER SIDE(SOCKET)

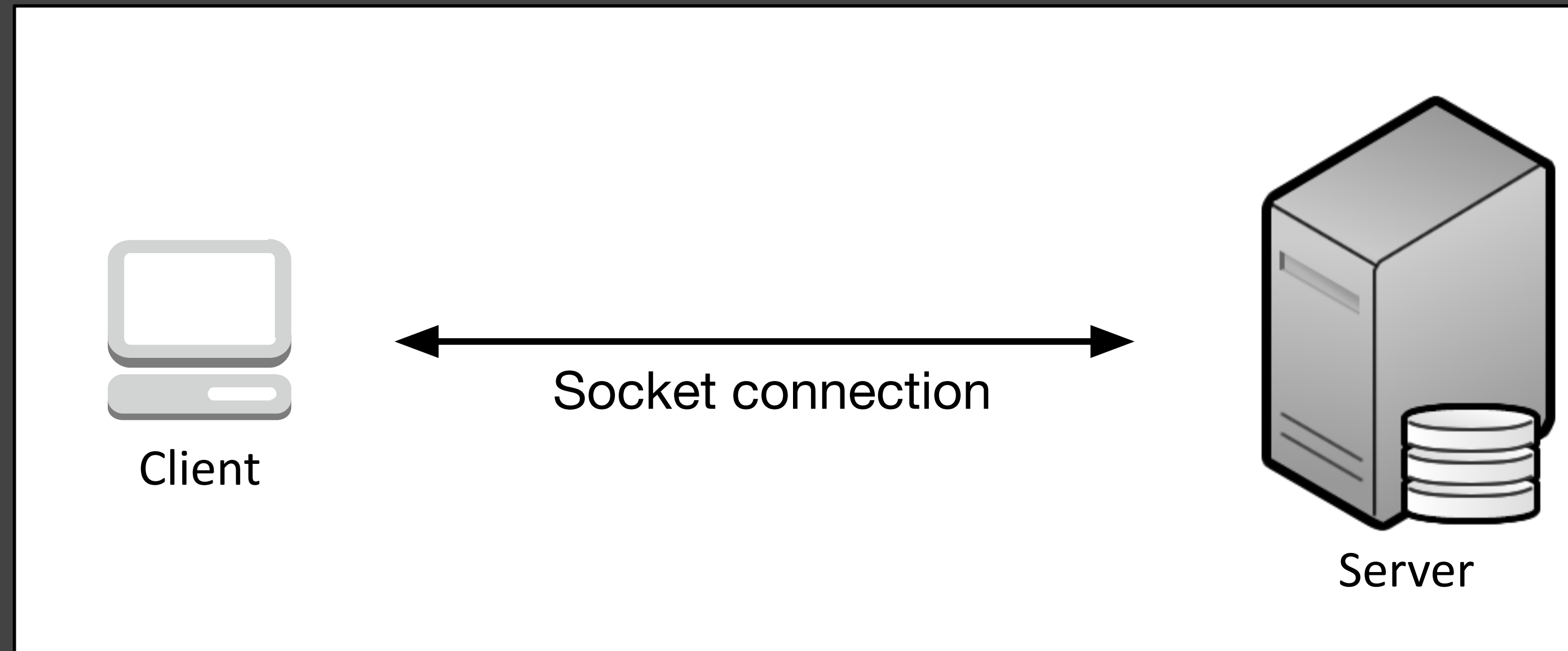


# HTTP SERVER



- 弱聯網
  - 當需要傳送 Request 時，才會建立連線(create connection)
  - 當 Server 回傳 Response 完成後，就會立即斷線 (disconnect)

# SOCKET SERVER



- 強聯網
  - 長連線：連線建立後，直到遊戲結束才會斷線
  - 雙向溝通(two way communication)
  - 實時性：比 HTTP server 低延遲 (Low latency)

# DATABASE



**RDS**

**關聯式資料庫**

(Relational Database)



**NoSQL**

JSON Document