Spelidén jag vill utföra baserar på det klassiska arkadspelet TRON. Spelet körs på ett rutnät där spelare åker från ruta till ruta på lightcycles. De rutor som en spelare varit på nyligen blir blockerade och ifall en annan spelare åker på denna krashar den in i den och dör. Spelet ska kunna spelas med upp till fyra spelare.

De meddelanden som servern skickar till klienter måste innehålla mängden spelare, deras positioner, om de lever samt spelets nuvarande frame (tick). Detta implementeras på följande sätt:

0| SpelarID |antal spelare|namn1, namn2, namn3, namn4

1|Tick|Spelare|0,0; 0,0; 0,0; 0,0

När en spelare dör blir deras position satt till ”-10,-10”, då denna position inte kan nås.

De meddelanden som servern måste ta emot är spelarens ID (0-3) och den önskade förflyttningen (x,y). Detta implementeras på följande sätt:

0|Namn

1|Start

SpelarID|x,y

Klienter ska även kunna efterfråga hela spelplanen ifall deras tick inte matchar med serverns. Detta formuleras följande:

2|state[0,0], state[0,1]…..state[0,31]; state[1,0] ,state[1,1]……state[31,31]

1. Hämta position
2. Vänta på frame
3. Rita ut
4. Skicka förändring