

Tankwars Sunucu Servislerinin Tanım Listesi

Tankwars Protokol Tanımlaması:

- İstek yapısı-> Servis Tanımlayıcı Sembol (fix. 2 byte) + Mesaj (JSON data) (Opsiyonel)
- Yanıt yapısı-> Servis Başarı Statüsü (fix. 2 byte [OK, FL]) + Mesaj (JSON data) (Opsiyonel)
- Soketteki veri okuma işlemini sonlandıran karakter-> \n (newline)

REQUEST:

	FIXED 2 BYTE	SITUATIONAL STRING (EXACTLY JSON)	FIXED END CHAR
Hex->	[4C 47]	7B 22 69 64 22 3A 32 20 7D	5C 6E]
Decimal->	[LG]	{"id":2 }	\n]

RESPONSE:

	FIXED 2 BYTE	SITUATIONAL STRING (EXACTLY JSON)	FIXED END CHAR
Hex->	[4F 4B]	7B 22 69 64 22 3A 32 20 7D	5C 6E]
Decimal->	[OK]	{"id":2 }	\n]

Uygulama Ekranları Bazında Servisler

Login:

İstek:

- Sembol-> LG
- Mesaj-> {"id":null,"username":"test","password":"pw","isActive":null} (Player)

Yanıt:

- Statü-> OK
- Mesaj-> {"id":1,"username":"test","password":"null","isActive":true} (Player)

NOT: Geçersiz username ya da pw durumunda yanıt sadece FL olacak.

Sign Up:

İstek:

- Sembol-> SU
- Mesaj-> {"id":null,"username":"test","password":"pw","isActive":null} (Player)

Yanıt:

- Statü-> OK
- Mesaj-> {"id":1,"username":"test","password":"pw","isActive":false} (Player)

NOT: Save işleminde hata durumunda yanıt sadece FL olacak.

Lobby Ana Ekran:

a) Get UnStarted Games:

İstek:

- Sembol-> GU
- Mesaj-> YOK

Yanıt:

- Statü-> OK
- Mesaj-> List<Game>
{ "id":null,"players":null,"tourNumber":null,"shootingSpeed":null,"mapType":null,"isStarted":false }

NOT: Tüm bilgiler dolu şekilde gelecek. Liste boşsa FL dönecek.

b) Join Game:

İstek:

- Sembol-> JG
- Mesaj-> { "gameId":1,"playerId":2 }

Yanıt:

- Statü-> OK
- Mesaj-> Game.java
{ "id":null,"players":null,"tourNumber":null,"shootingSpeed":null,"mapType":null,"isStarted":false }

NOT: Tüm bilgiler dolu şekilde gelecek.

c) Leave Game (Return Lobby):

İstek:

- Sembol-> RL
- Mesaj-> { "gameId":1,"playerId":2 }

Yanıt:

- Statü-> OK

NOT: Oyuncu gönderilen oyunda değilse FL döner.

NOT2: Oyuncu, oyunun kurucusu ise oyun odası komple kapanır. Tüm oyuncular lobby'e döner. (gameId == playerId ise)

d) Logout:

İstek:

- Sembol-> LT
- Mesaj-> { "gameId":1,"playerId":2 }

Yanıt:

- Statü-> OK veya FL

e) Create Message:

İstek:

- Sembol-> CM
- Mesaj-> { "playerId":1,"playerUserName":null or data,"text":"Hello" }

NOT: Username gönderilmesi opsiyonel.

Yanıt:

- Statü-> OK
- Mesaj-> YOK

f) Get Messages:

İstek:

- Sembol-> GM
- Mesaj-> YOK

Yanıt:

- Statü-> OK
- Mesaj-> List<Message> {"playerId":1,"playerUserName":"user","text":"Hello"}

NOT: Mesaj yoksa, liste boşsa sadece FL döner.

g) Get Active Players:

İstek:

- Sembol-> AG
- Mesaj-> YOK

Yanıt:

- Statü-> OK
- Mesaj-> List<Player> {"id":null,"username":"test","password":null,"isActive":true}

NOT: Liste boşsa sadece FL döner.

Create Game (Yeni Oyun):

İstek:

- Sembol-> CG
- Mesaj-> {"id":1,"tourNumber":4,"shootingSpeed":5.0,"mapType":"MapA" }

NOT: Bu istekte id kurucu player'ın id si olarak setlenmelidir.

Yanıt:

- Statü-> OK
- Mesaj-> {"id":null,"players":null,"tourNumber":null,"shootingSpeed":null,"mapType":null,"isStarted":false}

NOT: Tüm bilgiler dolu şekilde gelecek. Gönderilen id ile oyuncu yoksa ya da başka bir hatada FL dönecek.

Waiting Room:

a) Get Game: (Oyuncu bilgisini bu servisten alın. Gelen diğer verileri de ekranda kullanacaksınız)

İstek:

- Sembol-> GG
- Mesaj-> {"id":1,"players":null,"tourNumber":null,"shootingSpeed":null,"mapType":null,"isStarted":null}

Yanıt:

- Statü-> OK
- Mesaj-> {"id":1,"players":HashMap<Int,Int>,"tourNumber":null,"shootingSpeed":null,"mapType":null,"isStarted":null}

NOT: Hepsi dolu gelecek. Hata olursa FL.

b) Start Game:

İstek:

- Sembol-> SG
- Mesaj->
{ "id":1,"players":null,"tourNumber":null,"shootingSpeed":null,"mapType":null,"isStarted":null }

Yanıt:

- Statü-> OK
- Mesaj-> List<Tank>
{ "playerId":null,"gameId":null,"positionX":null,"positionY":null,"faceOrientation":null,"health":null }

NOT: Hepsi dolu gelecek. Oyundaki tankların bilgisi dönecek. Oyuncu limiti (2) sağlanmamışsa FL dönecek.

End Of Game Page:

a) Get Game: (Oyuncu skor bilgisini de bu servisten alın. Skorları buradan alın.)

İstek:

- Sembol-> GG
- Mesaj->
{ "id":1,"players":null,"tourNumber":null,"shootingSpeed":null,"mapType":null,"isStarted":null }

Yanıt:

- Statü-> OK
- Mesaj-> { "id":1,
"players":HashMap<PlayerId(Int),Score(Int)>, "tourNumber":null,
"shootingSpeed":null,"mapType":null,"isStarted":null }

NOT: id ve players verisi gelecek. Skorları burada yansıtabilirsiniz.

b) Add Statistic (addStatisticsInEndOfGame):

(Bu ekranda gelen bu skoru statistic'e eklemelisiniz. Id ve player map'i dolu olmalıdır.)

İstek:

- Sembol-> AS
- Mesaj-> { "id":1,"players":HashMap<>,
"tourNumber":null,"shootingSpeed":null,"mapType":null,"isStarted":null }

Yanıt:

- Statü-> OK
- Mesaj-> YOK

LeaderShip Page:

a) Get Leaderships:

İstek:

- Sembol-> GL
- Mesaj-> YOK

Yanıt:

- Statü-> OK
- Mesaj-> List<Statistics> { "playerId":null,"playerUserName":null,"score":null }

NOT: Boş liste olursa FL dönecek.

About Us Page: (Client tarafında tutulmasına karar verildi):

a) ~~Get About:~~

İstek:

- ~~Sembol-> GA~~
- ~~Mesaj-> YOK~~

~~Yanıt:~~

- ~~Statü-> OK~~
- ~~Mesaj-> String-> "abcdefg"~~

Game Page:

a) Shot Fired: (serverda atış hedefi vurdu mu diye kontrol edilecek)

İstek:

- Sembol-> SF
- Mesaj-> Tank:
{ "playerId": null, "gameId": null, "positionX": null, "positionY": null, "faceOrientation": null, "health": null }

NOT: Tüm bilgiler dolu olacak.

Yanıt:

- Statü-> OK ya da FL

b) Update Game:

İstek:

- Sembol-> UG
- Mesaj-> UpdateGameRequest-> { "gameId": 5 }

Yanıt:

- Statü-> OK
- Mesaj-> UpdateGameResponse-> { "tanks": [<Tank>], "bullets": [<Bullet>] }

c) Update Tank's Data:

İstek:

- Sembol-> UD
- Mesaj-> Tank:
{ "playerId": null, "gameId": null, "positionX": null, "positionY": null, "faceOrientation": null, "health": null }

NOT: Tüm bilgiler dolu olacak.

Yanıt:

- Statü-> OK veya FL

Harici Servisler

a) Get Player:

İstek:

- Sembol-> GP
- Mesaj-> { "id": 1, "username": null, "password": null, "isActive": null }

Yanıt:

- Statü-> OK
- Mesaj-> { "id": 1, "username": "player1", "password": null, "isActive": true }

NOT: id ye karşılık gelen player yoksa FL döner.