

Client server architecture

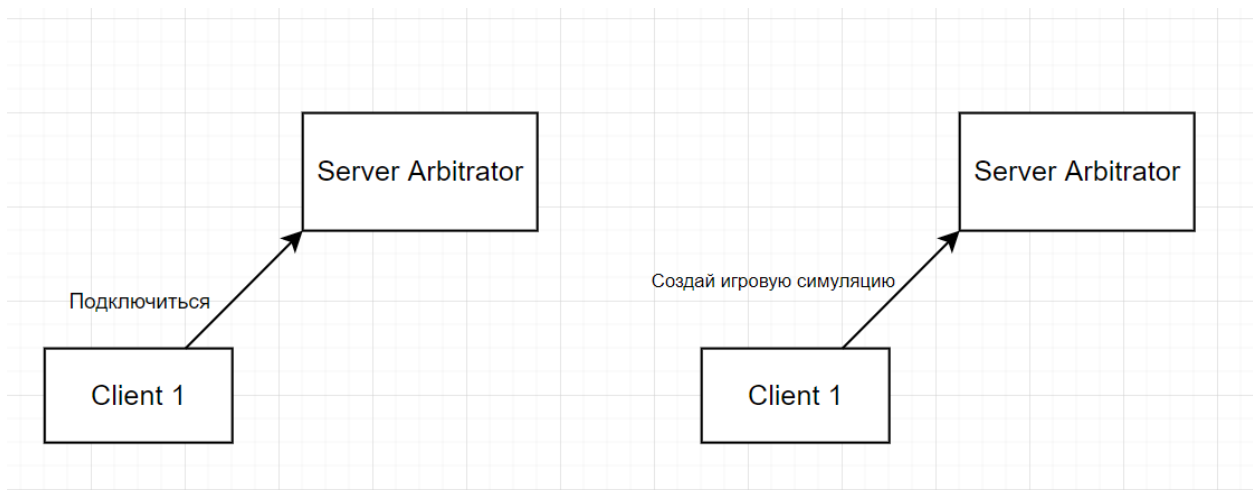
Tags

В серверной части архитектуры есть сущность "**Server Arbitrator**"

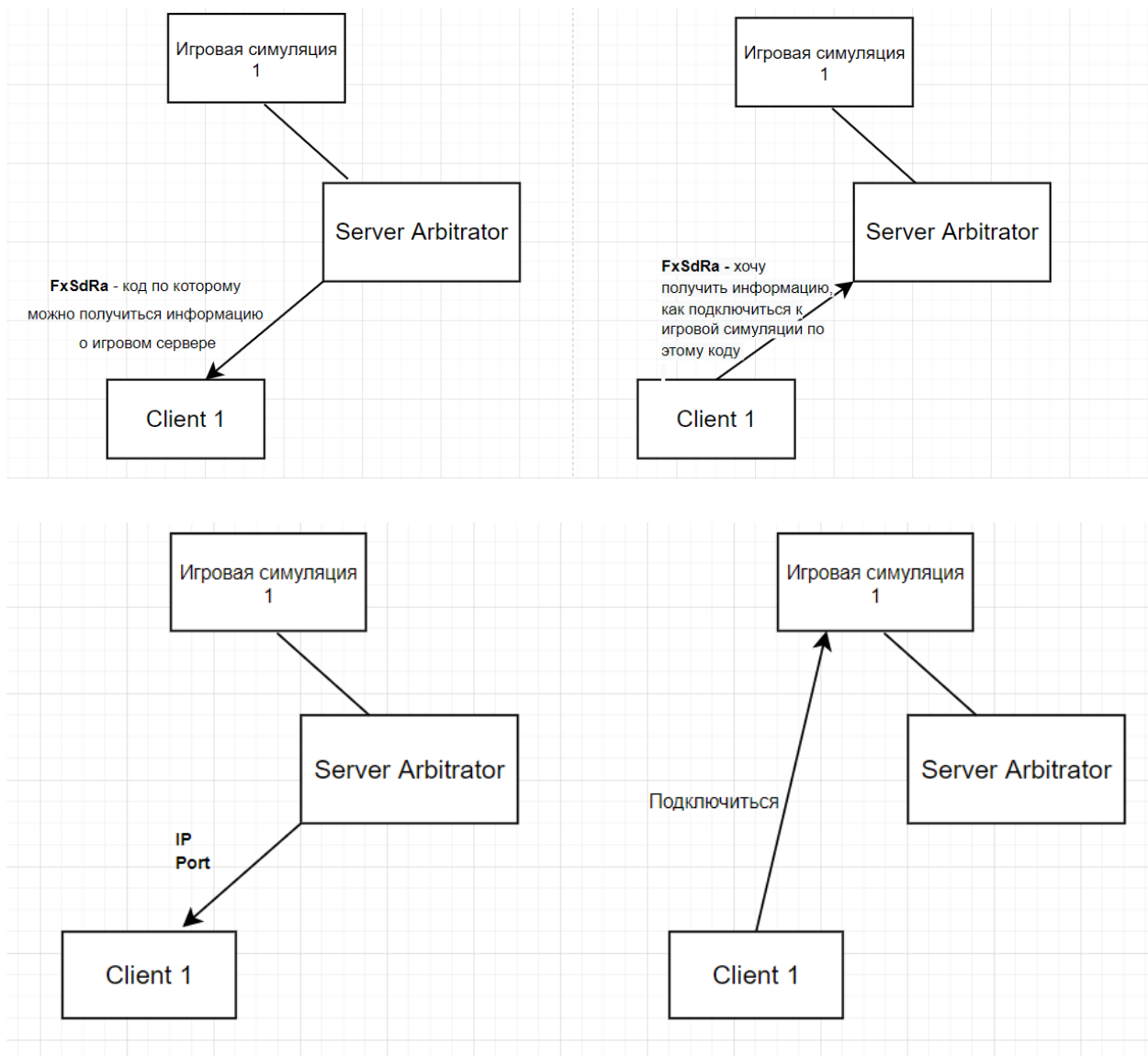
Server Arbitrator - сущность к которой подключается клиент, когда хочет выйти в онлайн. Он отвечает за:

- Создание игровых симуляций
- Управление игровыми симуляциями
- Возможность предоставить данные о том, как подключиться к симуляции по её коду

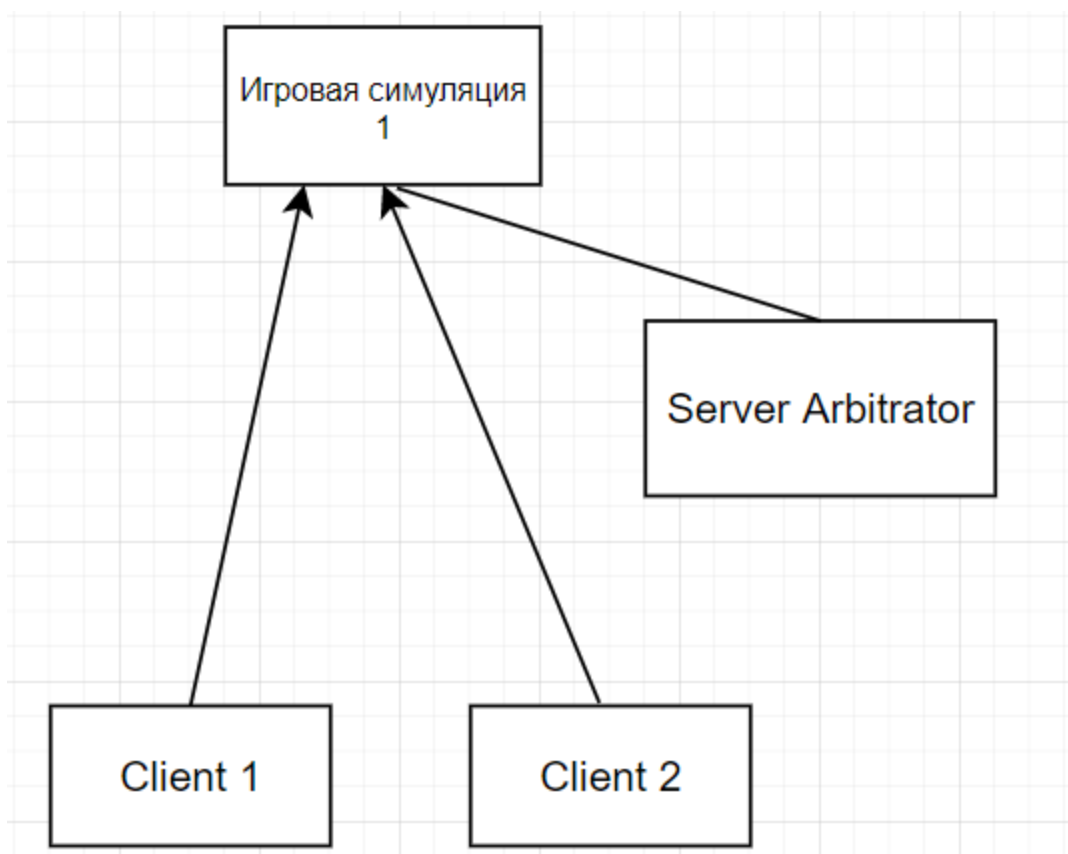
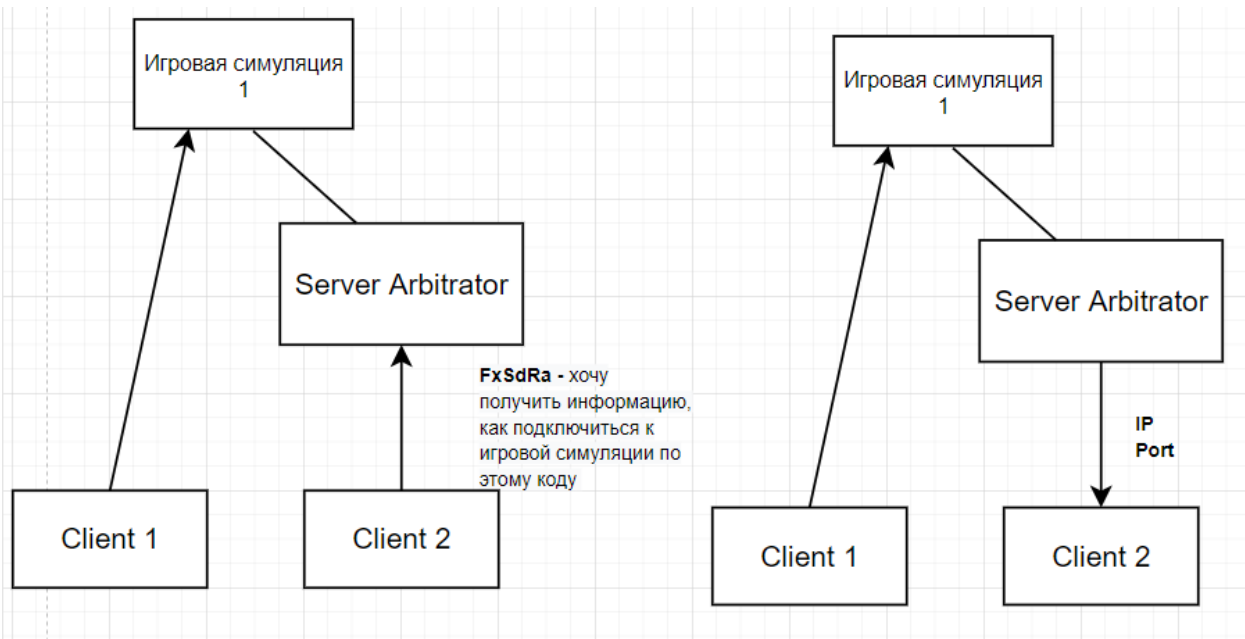
Процесс подключения нескольких клиентов к одной игровой симуляции можно представить следующей схемой:



Каждая игровая симуляция (способ подключения к ней) однозначно идентифицируется кодом этой игровой симуляции



Соответственно, **Server Arbitrator** может создавать и управлять несколькими симуляциями одновременно



Взаимодействие в игровой симуляции

Внутри каждой игровой симуляции на каждый сетевой тик будет генерироваться игровое состояние мира (а точнее его **delta** - с помощью **protobuf** (он умеет это из-под коробки)).

От клиента же будет получаться информация о его текущей позиции, факт стрельбы и другие вещи.

На **30.11.2021** почти реализован (нужно отладить) факт подключения несколько клиентов к игровой симуляции через "**Server arbitrator**" и передача сообщений от клиента к серверу и последующая рассылка остальным клиентам.