03.06.2013

Piotr Dybcio 4M6

Rafał Świerbutowicz 4M8

**Jumping Jack - PROZE - PROJEKT**

Protokół komunikacji sieciowej

* **Protokół sieciowy**

**Rodzaj protokołu:** tekstowy

**Początek pakietu:** pierwszy znak

Informacje w pakiecie oddzielone spacjami.

**Koniec pakietu:** znak nowej lini

* Pobranie danych konfiguracyjnych

**C: REQUEST\_VALUES => S**

**S: #Default values**

**DEFAULT\_SCREEN\_HEIGHT=800**

**DEFAULT\_SCREEN\_WIDTH=1100**

**DEFAULT\_STARTLOCX=300**

**DEFAULT\_STARTLOCY=300**

**CHARACTER\_PICTURE=/img/char.png**

**BACKGROUND\_COLOR1=200**

**BACKGROUNG\_COLOR2=200**

**BACKGROUND\_COLOR3=255**

**#**

**#Movement values**

**SPEED\_RIGHT=5**

**JUMP1=10**

**JUMP2=20=> Ci**

* + Pobieranie odpowiedniej mapy

**C: REQUEST\_MAPS parametr => S**

**S: 30**

**18**

**..............................**

**..............................**

**..............................**

**..............................**

**..............................**

**..............................**

**...........V....V.............**

**..............................**

**........V.....................**

**..............................**

**...............V.V............**

**..OOOOOOOOOOO....V............**

**.SOOOOYYYYYYOOOO.VV...........**

**WWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWW**

**XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX**

**XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX**

**XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX**

**XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX=> Ci**

* + Przesyłanie wyniku z klienta do serwera

**C: SEND\_SCORE name#score=> S**

* + Pobieranie tablicy wyników

**C: REQUEST\_SCORE => S**

**S: name score**

**name score**

**name score**

**name score**

**name score=> Ci**