

Функции класса Web:

любая функция возвращает "-1", если проблема с интернетом, "0" иначе (если иное не оговорено блок-схемой)

принятые сокращения:

кнс - комната на сервере

smth - do something

create(n) - создание кнс вместимости n; если указать вторым аргументом у, то попытается создать кнс с номером у

join(k,x,nams,parms) - присоединение k игроков к кнс с номером x, в случае успеха возвращает index из кнс для первого игрока данного устройства (остальные на устройстве: index+1, index+2,..., index+k-1), также присоединяет к строке names из кнс строку nam (воспринимать как **names+=nam**; изначально names="") и присваивает строке parms из кнс значение строки par (воспринимать как **parms=par**), присваивает Web.room = x

rwait() - ожидание, пока вся комната будет заполнена (воспринимать как **while(rwaiters<n) {smth}; return "0";**)

nam() - возвращает значение строки names из кнс

par() - возвращает значение строки parms из кнс

set(str) - присваивает переменной action из кнс значение str

get() - возвращает значение переменной action из кнс, если оно не установлено, то ожидает установки (воспринимать как **while(action=="") {smth}; return action;**)

wait() - ожидание, пока все устройства не запустят wait(), затем устанавливает значение action="" (воспринимать как **while(waiters<devices) {smth}; action=""; return "0";**)

delete() - полностью удаляет кнс

clear() - возвращает кнс в исходное состояние (равносильно: **delete(); create(n,x);**)



