

Функции класса **Web**: имеют тип **void**, работают в потоках и обращаются к серверу **lab**, результат записывается в переменную **Web.res**, возможны следующие значения **Web.res**:

1. "" - пустая строка, в этом случае функция ещё не закончила своё выполнение.
2. "-1" - проблема на клиенте (сервер **lab** в принципе такого не возвращает): отсутствие интернета.
3. "0" - успешное выполнение.  
(если это значение указано в столбце «Возвращает» таблицы ниже)
4. "1" - признак того, что нужно ещё подождать и перезапустить функцию.  
(если это значение указано в столбце «Возвращает» таблицы ниже)
5. Что-то другое

Функции класса Web	Требуемые параметры	Назначение	Возвращает
create(n)	Вместимость комнаты	Создание комнаты, в случае успеха (автоматически): <b>Web.room=x</b>	"Успешно! Ваш номер комнаты x" "Нет места"
create(n, x)	Вместимость комнаты и номер комнаты		"Такая комната уже существует" "Успешно!"
join(k, x, names, parms)	Количество игроков с данного устройства, номер комнаты, набор имён, ключ генерации карты	Присоединение к комнате, в случае успеха (автоматически): <b>Web.room=x</b> <b>Web.index=index</b> <b>lab.names[x]+=names</b> <b>lab.parms[x]=parms</b>	"index" "\$Эта комната столько игроков не вместит. Свободно {n - index} мест" "Такой комнаты нет"
далее: <b>x=Web.room</b>			
rwait()		Ожидание заполнения комнаты x	"0" или "1"
names()		Вернуть <b>lab.names[x]</b>	lab.names[x]
parms()		Вернуть <b>lab.parms[x]</b>	lab.parms[x]
delete()		Удалить комнату x	"0"
delete(x)	Номер комнаты		
clear()		Очистить комнату x	
clear(x)	Номер комнаты		
set(str)	Строка	<b>lab.action[x]=str</b>	"0" или "1"
get()		Вернуть <b>lab.action[x]</b>	lab.action[x] или "1"
wait()		Ожидание, пока все обработают ход i-ого	"0" или "1"

Переменные класса Web	Назначение
res	Результат действия функции; гарантируется, что становится пустой до запуска потока (т.е. необязательно самостоятельно выполнять <b>Web.res=""</b> перед каждым использованием функции)
room	Номер комнаты (int от 0 до 99)
index	Индекс игрока в комнате (int от 0 до n-1)

```
bool online ... /*псевдокод-идея, как можно попробовать реализовывать игру*/
online = true ...
/*сейчас ход i-ого игрока*/
if (index<=i && i<index+k) //k - число игроков на данном устройстве; если online
== false, то index=0, k=players
{
    /*стандартный игровой процесс*/
    step =...
    side =...
    /*доходим до получения результата его хода*/
    gameans =...
    if (online)
    {
        string str = step + delimiter + side;
        Web.set(str);
        bool cycle = true;
        while (cycle)
        {
            /*меняем кадры*/
            if (Web.res == "");
            else if (Web.res == "-1")
            {
                /*проверьте подключение к интернету*/
                Web.set(str);
            }
            else break;
        }
    } ...
}
else /*заметим, что в эту часть кода можно попасть, только при online==true*/
{
    /*скроем все клавиши выбора хода от пользователя*/
    Web.get();
    bool cycle = true;
    while (cycle)
    {
        /*меняем кадры*/
        if (Web.res == "");
        else if (Web.res == "-1")
        {
            /*проверьте подключение к интернету*/
            Web.get();
        }
        else if (Web.res == "1") Web.get();
        else break;
    }
    Parse(str, out step, out side);
    /*обрабатываем step, side как будто их пользователь и ввёл*/
    ...
} ...
```



