ATRAPA UN MILLON APP

Especifica el protocolo que de soporte a la aplicación cliente servidor “atrapa un millón” dadas las siguientes especificaciones.

El servidor lleva un control total y centralizado de los jugadores las preguntas/respuestas, la contabilidad del dinero, las estadísticas…

Un cliente se conecta e inscribe especificando su nombre, sexo, edad y provincia.

El servidor lanza preguntas con 4,3 o 2 posibles respuestas. El cliente responde dentro de un tiempo límite indicando que cantidad de dinero apuesta a cada respuesta.

El cliente puede preguntar por información estadística (ranking de los que tienen mas dinero, porcentajes de acierto por sexo, rango de edades, provincias…)

PROTOCOLO VERSIÓN 1.O

1. Registro

Precondición: que el concurso no haya empezado.

Postcondición: tengo un nuevo usuario en las BBDD internas del servidor

Proceso: almaceno, genero número (secuancial) y gurado información (IP…)

(….extender casos en los que se devuelve error: fuera de tiempo, edad no está entre valores, el CP no está en las tablas, sexo distinto a h|m, campos vacíos

Mensaje

=>

#INSCRIBIR#nombre#edad#sexo#localidad#

<=

#OK#codigo#importe#

#NOK#error#

Nombre: es el nombre del usuario

Edad: valor numérico 1..120

Sexo: h|m

Localidad: valor numérico donde la provincia coincide con los 2 primeros dígitos del CP. Fuera de España código 75

Codigo: valor numérco que identifica de forma única a un concursante

Importe: cantidad en euros para empezar a jugar

Error: código numérico que especifica la causa del error según tabla errores

1. Pedir pregunta.

Precondición: que esté inscrito, concurso empezado y pregunta formulada.

Postcondición: el cliente tiene la pregunta y empieza el tiempo

Si se pide una pregunta después de haber finalizado la última responderá con FIN y el importe final ganado.

Proceso: comprueba que estoy en tiempo de posible envío y emite la pregunta y sus posibles respuestas

Mensaje

=>

#PETICIONPREGUNTA#codigo#

<=

#OK#pregunta#r1#r2#r3#r4#importe#tiempo#numpregunta#

#OK#FIN#importe#

#NOK#error#

Pregunta: texto de la pregunta

r1-r4: posibles respuestas (si hubiese tres do dos, las últimas irían en blanco)

tiempo: segundos asignados a la respueta

numpregunta: número ordinal de la pregunta

1. Tiempo restante.

Precondición: que esté en el transcurso de la pregunta.

Postcondición:

Proceso: consultar el tiempo y devolver resultado

Mensaje

=>

#TIEMPO#codigo#

<=

#OK#tiempo#

#NOK#error#

Tiempo: número de segundos restantes

1. Contestación.

Precondición: que no se haya acabado el tiempo, que la suma de los importes sean exactos, que haya una respuesta sin asignar importe/apuesta.

Postcondición: queda establecida la apuesta en la bbdd servidor

Proceso: comprobar que cumple precondiciones

Mensaje

=>

#CONTESTACION#codigo#cantidad-r1# cantidad-r2# cantidad-r3# cantidad-r4#

<=

#OK#t#

#NOK#error#

1. Validar.

Precondición: que este fuera del tiempo de formulación de pregunta.

Postcondición:

Proceso: comprobar la correcta con la del usuario

Mensaje

=>

#VALIDAR#codigo#

<=

#OK#numCorrecta#

#NOK#error#

1. Estadísticas por sexos.

Precondición:

Postcondición:

Proceso: consulta tablas

Mensaje

=>

#ESTADISTICASEXOS#codigo#numPregunta#

<=

#OK#mediaImporteMujeres#mediaImporteHombres#

#NOK#error#

(…)

(mil estadísticas más)

(…)

1. Ranking.

Precondición:

Postcondición:

Proceso: consulta tablas

Mensaje

=>

#RANKING#codigo#numPregunta#

<=

#OK#miPosicion#miImporte[#nombre#provincia#sexo#edad#importe#]\*

#NOK#error#

miPosicion: lugar que ocupo en base al dinero que me queda en la pregunta solicitada

miImporte: euros restantes.

Nombre:

Provincia

Sexo

Edad

(… los anteriores son repeticiones de datos relativos a los que se proporcionan en la inscripción…)