

Tomasz Chruściński

Mateusz Szewczyk

Projekt Protokołu Sieciowego

Komunikacja z serwerem odbywa się za pomocą protokołu tekstowego TCP. Końcem wiadomości w protokole jest znak nowej linii /n.

C – Klient S – Serwer => kierunek komunikacji

W celu pobrania pliku konfiguracyjnego z serwera klient wysyła żądanie:

C: GET_CONFIG => S/lvl_number

Po otrzymaniu żądania serwer przesyła klientowi plik konfiguracyjny odpowiadający levelowi z parametru, który zostaje odpowiednio odczytany po stronie klienta. Następnie serwer kończy połączenie zamykając socket.

W celu otrzymania najlepszych wyników gry (Leaderboard) klient wysyła żądanie:

C: GET_SCORES => S

Po otrzymaniu żądania serwer przesyła klientowi plik z najlepszymi wynikami, który go odpowiednio przetwarza.

W przypadku braku pliku z najlepszymi wynikami, lub gdy jest on pusty serwer wysyła klientowi odpowiedź:

S: NULL_SCORES => C

Aby wysłać wynik gry gracza na serwer klient wysyła wiadomość:

C: UPLOAD_SCORE => S

Serwer zapisuje wynik w pliku scores.txt, a klient kończy połączenie

W przypadku wystąpienia błędu i zerwania połączenia z serwerem, serwer przesyła do klienta wiadomość:

S: CONNECTION_ERROR => C