

# Курсовой проект **Kolobok-wars**



Как устроено взаимодействие между клиентом и сервером

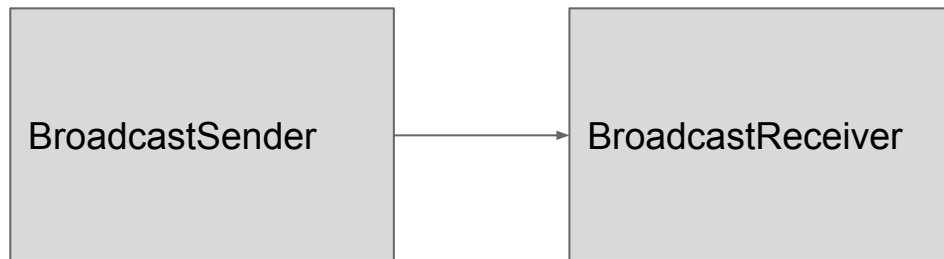
# Как клиент узнаёт о существовании сервера

- Название сервера
- Название карты
- TCP-порт для установления соединения
- Текущее и максимальное количество игроков
- Количество ботов

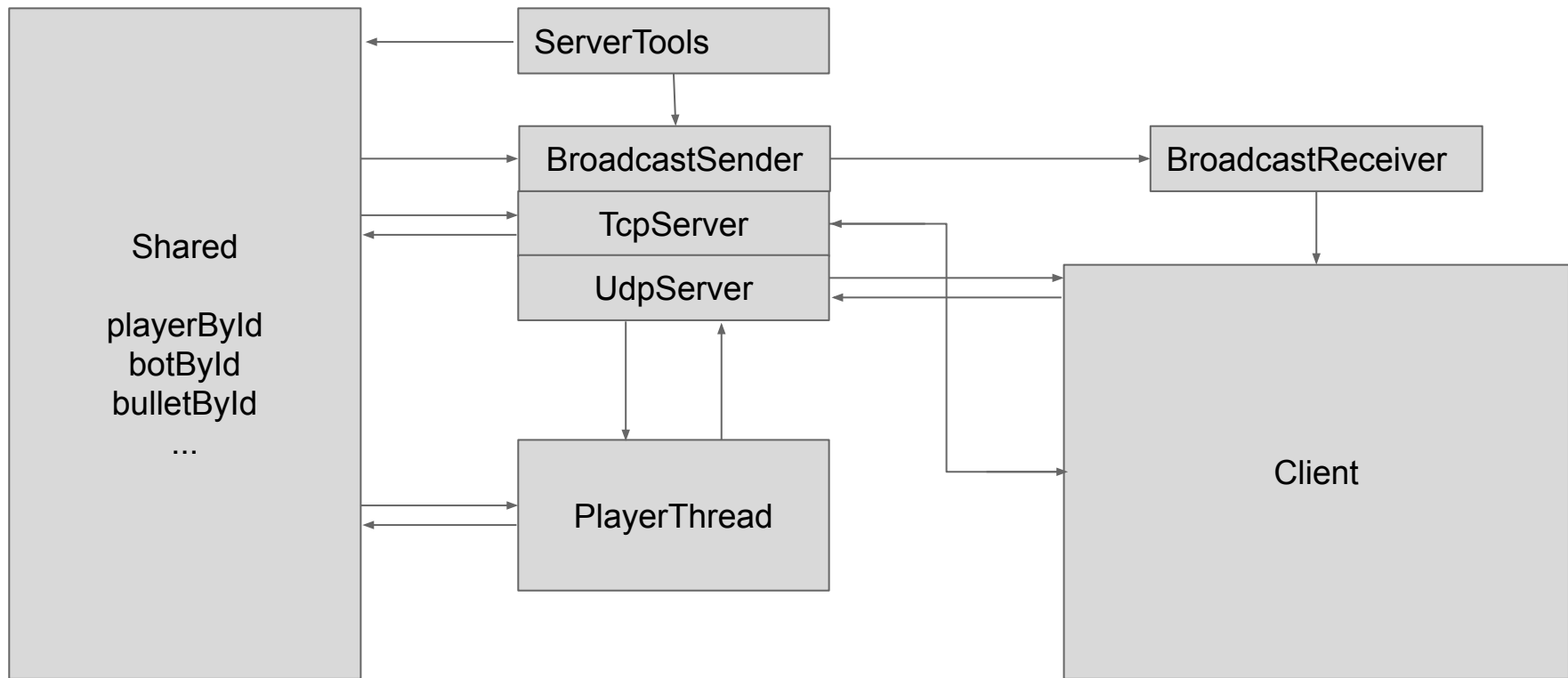
Find server

Lan Favorites

Servers	Players (B/P/M)	Map	Latency
serv1:270...	3/0/4	map_one	
serv2:270...	7/1/2	map_one	



# Схема взаимодействия



# Удаление потоков

**1 сценарий.** Отсутствие UDP-датаграмм от клиента в течение двух секунд (остановка одного потока и удаление одного id из Shared).

**2 сценарий.** Остановка сервера целиком и завершение всех потоков.

# Нововведения

1. Появление игрока в случайном месте на карте
2. Игроки не могут проходить друг сквозь друга
3. При удалении потока из-за отсутствия UDP-пакетов отправляются датаграммы о перемещении соответствующего игрока по нулевым координатам
4. Стрельба