Авторизация клиента на сервере:

http пост запрос где url вида: <http://test.bwf.org.ua:3333/sid>, sid – строка из 32-х символов. Данные нужно передавать в следующем виде. (пишу в псевдокоде)

data = Object()

data[“cmd”] = “enter”

data[“env”] = 1

data[“cid”]=cid // id клиента

Реализованы следующие запросы: createGame, getListOfGames, joinGame, leaveGame, getListOfPlayers, startGame, doStep, getSymbols.

createGame:

data = Object();

data[“command”] = “createGame”

data[“name”] = …

getListOfGames:

data = Object()

data[“command”] = “getListOfGames”

Откладывает в буфер список всех активных игр на данный момент, его можно получить при следующем обратном запросе.

joinGame:

data = Object()

data[“command”] = “joinGame”

data[“name”] = …

leaveGame:

data = Object()

data[“command”] = “leaveGame”

data[“name”] = …

getListOfPlayers:

data = Object()

data[“command”] = “getListOfPlayers”

data[“name”] = …

Откладывает в буфер id всех игроков игры с именем name

startGame:

data = Object()

data[“command”] = “startGame”

data[“name”] = …

Окладывает в буфер для каждого игрока на 7 символов вместе со стихиями.

doStep:

data = Object()

data[“command”] = “doStep”

data[“name”] = …

data[“x1”] = …

data[“y1”] = …

data[“state1”] = …

data[“sym1”]=…

…

data[“xn”] = …

data[“yn”] = …

data[“staten”] = …

data[“symn”]=…

Выкладывает на поле заданные символы. Возвращает новое состояние игрового поля.

getSymbols:

data = Object()

data[“command”] = “getSymbols”

data[“count”] = …

data[“name”] = …

Возвращает заданное количество игровых символов.