ייצוג מפה בקובץ

שורה ראשונה: <height> <width>

כל שורה אחרי זה היא שורה של משבצות במפה.

כל משבצת מיוצגת ע"י מחרוזת ומופרדת מהמשבצות שלידה ברווחים.

קודים למשבצות:

אדמה = 0

קיר = 1

אבן = 2

נקודת התחלה = 3

דוגמה:

קובץ מפה:

3 3

3 2 0

0 1 0

0 0 2

תוצאה:



פרוטוקול תקשורת

פורט 9000 TCP: מקבל חיבורים חדשים ומייסד חיבור עם לקוחות. הלקוח יבקש אישור להתחבר דרך הפורט הזה ורק אם הוא יאושר הוא יוכל להתחבר דרך פורט ה-UDP.

פורט 9001 UDP: מחובר ללקוחות השונים ואחראי על ניהול התקשורת איתם. שולח ומקבל 64 עדכונים בשנייה לגבי מיקומי השחקנים והפעולות שהם עשו. בנוסף יכול לקבל בקשות לעדכון כולל במקרה שבו לקוח איבד הודעות.

TCP:

כל הודעת TCP מתחילה עם header:

Pyromania <version number><crlf>

Length: <payload length><crlf>

<crlf>

<payload>

שלבי תקשורת:

* הלקוח מתחבר ושולח את השם שלו.

Name: <player name><crlf>

* השרת שולח חזרה הודעה שאומרת אם ההתחברות הייתה בהצלחה. אם ההתחברות הצליחה הוא גם ישלח את המפה

Connection: Success<crlf>

Map: <Map data><crlf>

* אם יש בעיה השרת ישלח מהי.

הערות אפשריות הן:

* + השרת מלא – Server full
  + השם תפוס – Name taken

דוגמא:

Connection: Failure<crlf>

Error: Server full<crlf>

UDP:

כל הודעת UDP של לקוח נראת ככה:

<list of blown up rocks><space>

<list of bombs locations and times><space>

<player’s location><space>

<players’ health>

כשהשרת מקבל מלקוח מידע הוא תמיד יעדיף את מה שהלקוח עם הכי הרבה התקדמות אומר. אם לקוח אומר שהוא פוצץ אבן אז היא נהרסת, אם הלקוח אומר שיש פצצה שלא היתה קיימת קודם הוא יצור אותה ואם הלקוח אומר שלשחקן מסויים יש פחות חיים אז החיים שלו יירדו. כל שחקן ייעדכן רק את המיקום שלו.

<list of rocks><space>

<list of bombs locations and times><space>

<player locations and health>