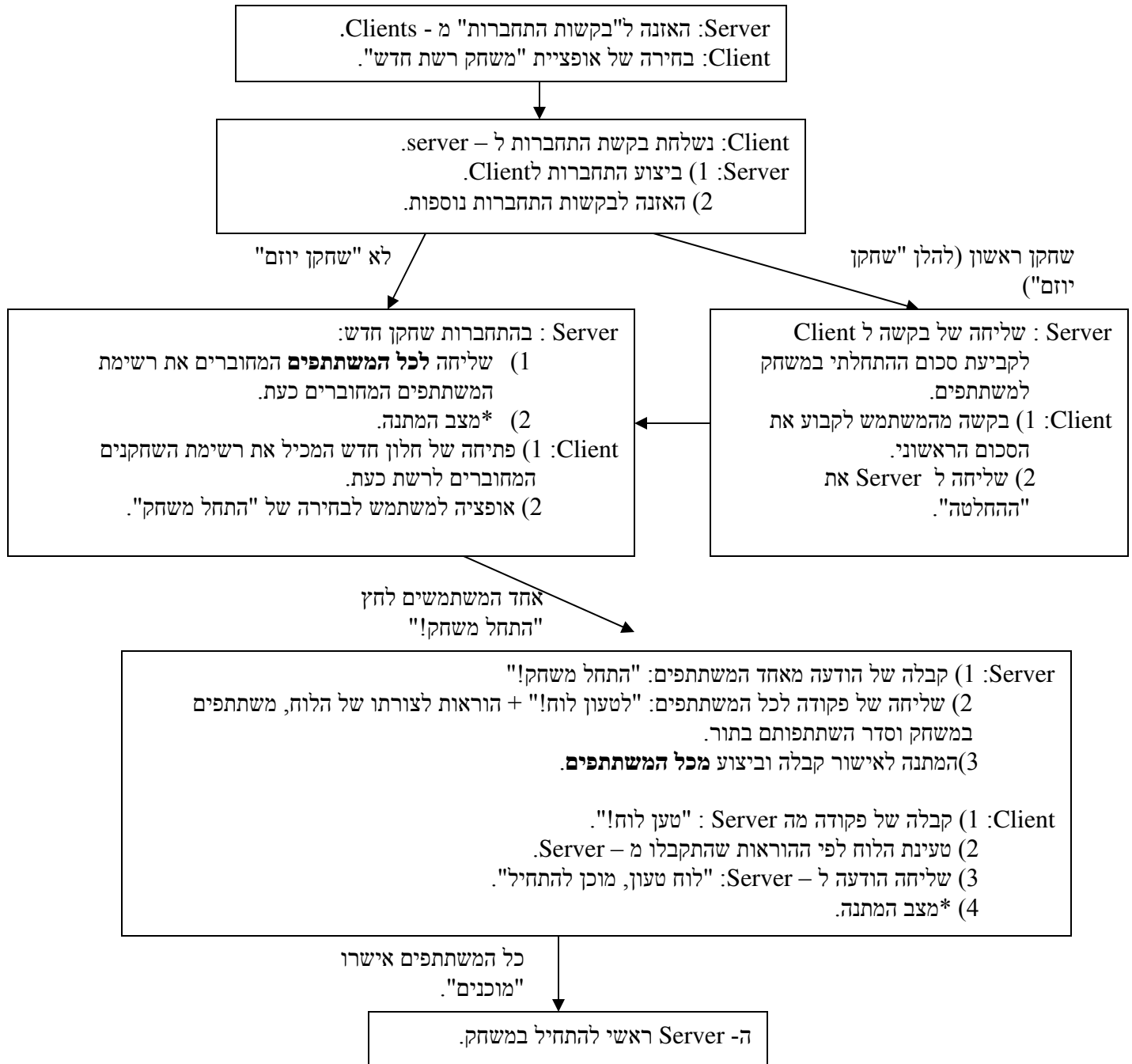


נוהל התחברות למשחק "מרבוב משתתפים"



*מצב המתנה – הינו מצב בו ה Client ממתיק להוראה מה - Server והמשתמש אינו יכול לבצע אף פעולה במשחק.

הערות ונושאים "דרושי החלטה":

1) בעיה מהותית היא אופן בניית הלוח. כרגע התאים על הלוח מוגרלים בזמן טעינת המשחק. הדבר הנ"ל כמובן בעייתי מאוד כעת מסיבות ברורות. (כעת יש לוחות על מספר מחשבים שונים שחייבים להיות מתואמים ביניהם, כלומר אחידים מבחינת הסדר וסוג התאים).

יש מספר פתרונות אפשריים לבעיה הנ"ל:

- הפיתרון ה"קל" - ביטול שיטת ההגרלה לאלתר והחלטה על פורמט אחיד של לוח.
- הפיתרון ה"קשה" – השחקן הראשון מגריל את הלוח וכל השחקנים האחרים "מתיישרים" מולו – בעייתי מאוד מבחינת סנכרון ולכן לא מומלץ!
- פיתרון ביניים – ה Server מגריל את מבנה הלוח (בעצם יוצר מערך של אינדקסים שכל אינדקס הוא cell ID), והמערך הנ"ל נשלח לכל המשתמשים עם הפקודה "טען לוח!". באותו אופן נקבע גם סדר ההשתתפות במשחק של השחקנים (כדי שתהיה תאימות גם בזה) ונשלח זאת לכל המשתמשים בזמן טעינת הלוח.

2) כמו כן, יש את בעיית ה"סכום ההתחלתי" של השחקנים שהוספנו לפני שבוע למשחק. ברור שכל השחקנים צריכים להיות בעלי אותו סכום ולכן נשאלת השאלה איך הוא נקבע. הרעיון שאני מציע הוא שה"שחקן היוזם" יקבע את הסכום והנ"ל שיהיה כעובדה מוגמרת לכל שאר השחקנים, אבל כמובן שהעניין פתוח להצעות נוספות.

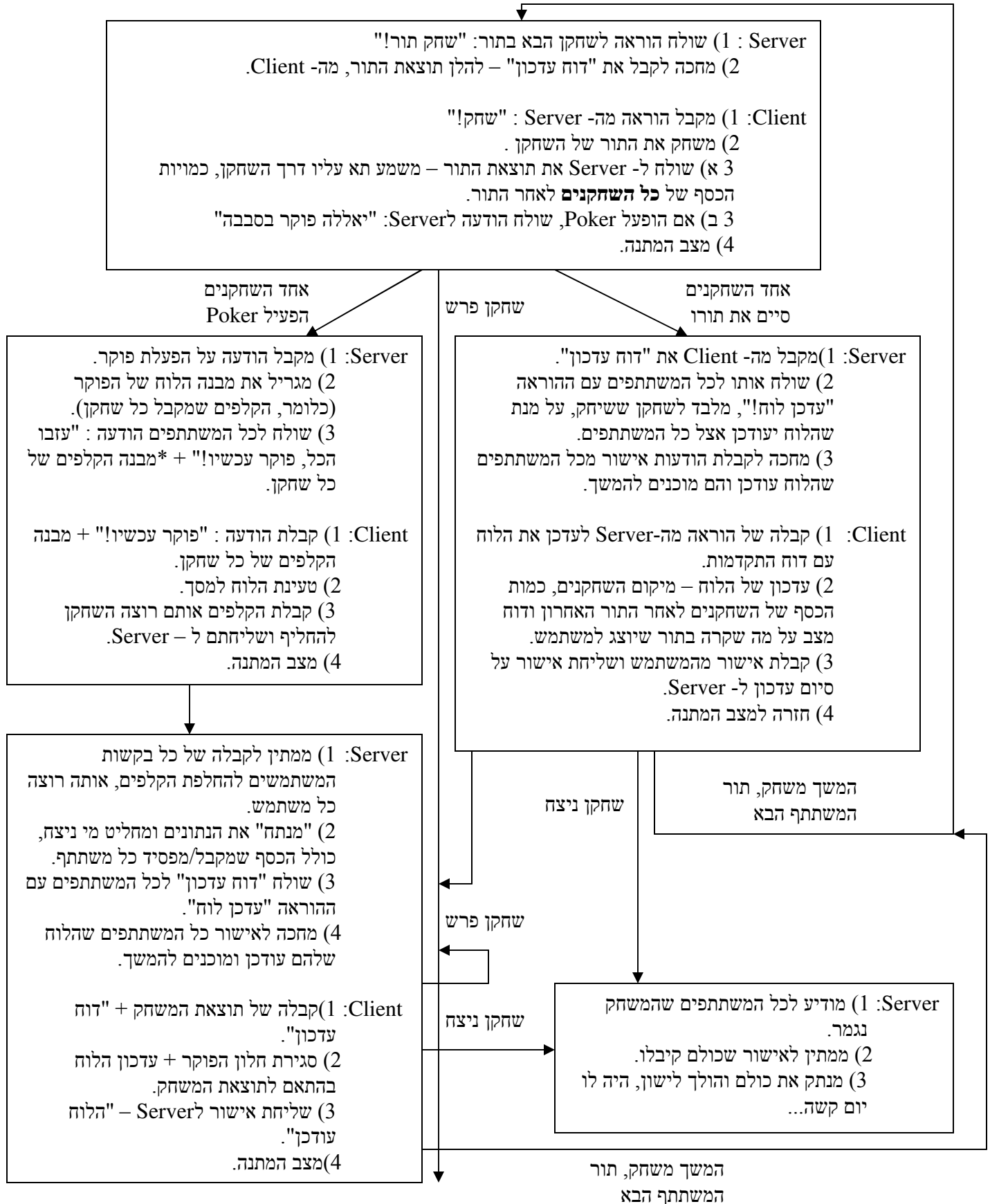
3) חשוב של Client יהיה מודע ל"אופי" השחקנים במשחק, כלומר האם הם שחקנים "רחוקים". לצורך כך נוסיף עוד מאפיין לטיפוס "שחקן" שיגדיר שחקנים רחוקים.

4) חלק מהתפקידים של ה- Manager עוברים ל- Server. צריך לבדוק איך אפשר לחסוך בכתובה של קוד חדש או שכפולו בזמן כתיבת ה- Server.

פרוטוקול ניהול המשחק

תחילה נפריד בין פונקציות של המשחק שלא דורשות אטרקציה עם המשתמשים האחרים, כמו שאלות טריוויה וכדומה, לבין פונקציות הדורשות אטרקציה כזו, (כרגע רק הפוקר).

אופן ניהול המשחק:



Server: ברגע שה- Server מבין ששחקן פרש, אם כתוצאה מאיבוד Connection או שליחת הודעה (צריך להחליט על זה):

(1) הודעה לכל המשתמשים ב"דוח העדכון" הבא ששחקן "ברח", על מנת שכל המשתמשים יעדכנו את הלוח בהקדם.

(2) המתנה לאישור, בדומה לנוהל של עדכון לוח.

Client: (1) קבלת הודעה בה- Server ב"דוח עדכון".

(2) מחיקה של השחקן הפורש + הודעה למשתמש.

(3) שליחת אישור ל- Server על עדכון הלוח.

(4) מצב המתנה.

הערה: הנוהל הנ"ל אינו מצריך מנגנון קוד מיוחד שיטפל בו, ואפשר לשלב אותו כאמור בשלב "עדכון הלוח" המתבצע בכל פעם בגמר תור של שחקן במשחק.

הערות והסברים

*הסבר לגבי "מבנה הקלפים" – מכוון שבדומה למבנה הלוח, מן הסתם, גם הקלפים שמחולקים למשתתפים במשחק הפוקר צריכים להיות זהים אצל כל המשתמשים ברשת. (כלומר לשחקן "משה" יש קלפים זהים גם במחשב A וגם במחשב B), ולכן הם צריכים להיות מוגרלים אצל ה- Server **ולהישלח לכל המשתמשים שיטענו את הלוח עם אותם קלפים.**

"דרוש החלטה" – האם אנו ממשכים במשחק הפוקר בעקרון בו כל הקלפים גלויים לכולם, או לחילופין במשחק רשת הקלפים בו הם מוסתרים מהמשתמשים האחרים...