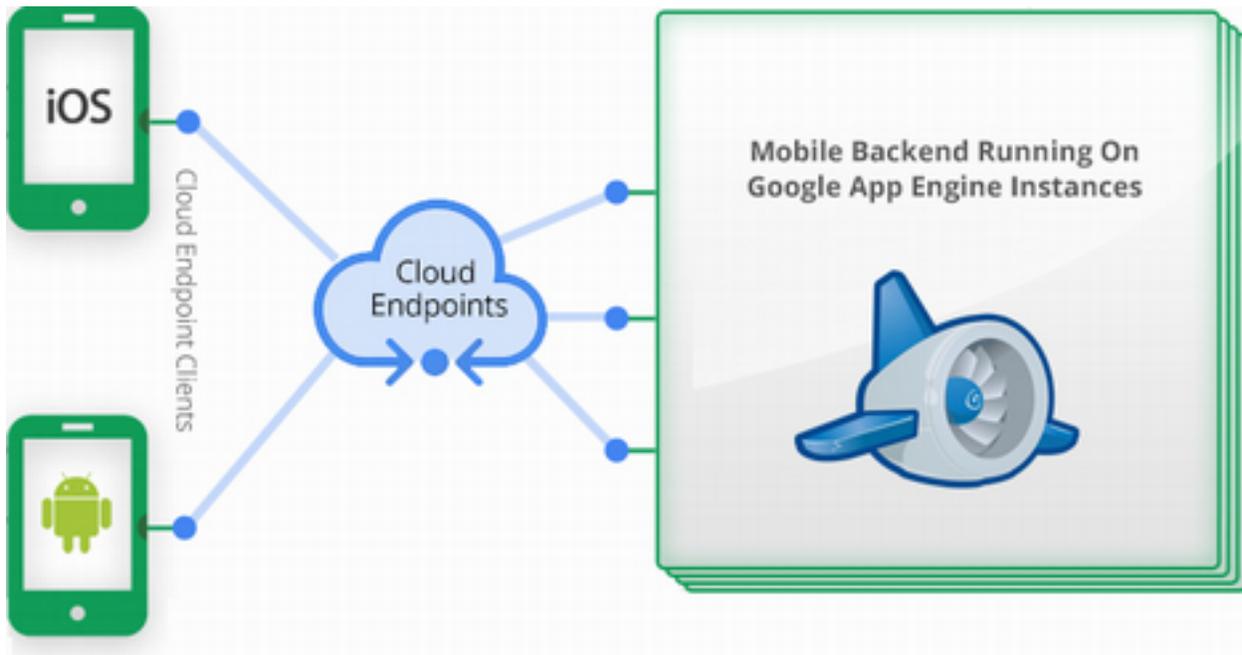


Serverkommunikation



Serialiserade Gameobject ska sparas i GAE:s datastore. Alla Gameobject som hör till samma spel skriver över varandra så att endast den senaste versionen existerar. En ny version (ett nytt Gameobjekt) skickas från en enhet när spelarens tur tar slut. Denna version skickas sedan från servern till alla andra enheter som deltar i samma spel. Google Cloud Endpoints hanterar och underlättar kommunikationen med App Engine.