

Sposoby połączenia gry z bazą:

Dwie metody (zamiennie):

### JavaScript

---

Jeśli parametr w kodzie osadzenia flasha `linkPhp: ""` jest pusty flash komunikuje się przez JavaScript.

Przykłady użycia w pliku `user.js`, dwie funkcje: `load_ranking` i `save_user`.

### PHP

---

Jeśli parametr w kodzie osadzenia flasha `linkPhp` nie jest pusty powinien przyjąć wartość folderu, gdzie znajdują się pliki php do połączenia z bazą (np.: `linkPhp: „http://www.zywert.pl/firma2/files/”`)

Flash łączy się z php za pomocą dwóch plików: `load_ranking.php` i `save_user.php`.

Przykład działania w tych plikach.

---

Jeśli połączenie nie zostanie nawiązane lub odpowiedź jest w niewłaściwej formie/niemożliwa do sparsowania (czy JavaScript, czy PHP) – po 10 sekundach pojawi się informacja o błędzie:

`Wystąpił błąd, prosimy spróbować później.`