|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| מספר הודעה | מוען - נמען | מהות הבקשה | מבנה הבקשה והסברים |
| 200 | קליינט-סרבר | בקשת sign in | תיאור מילולי:  קוד הודעה = 3 בתים (כמחרוזת)  מספר התווים של היוזר - שני בתים (כמחרוזת)  שם משתמש  מספר התווים של הסיסמה - שני בתים (כמחרוזת)  סיסמה  מבנה ההודעה:  [200##username##pass] |
| 201 | קליינט-סרבר | בקשת sign out | [201] |
| 102 | סרבר-קליינט | מענה לבקשת ההתחברות-  sign in | [1020] //success  [1021] //Wrong Details  [1022] //User is already connected |
| 203 | קליינט-סרבר | בקשת הירשמות-sign up | קוד הודעה = 3 בתים  מספר התווים של היוזר - 2 בתים (כמחרוזת)  שם משתמש  מספר התווים של הסיסמה - 2 בתים (כמחרוזת)  סיסמה  מספר התווים של המייל - 2 בתים (כמחרוזת)  סיסמה  [203##username##pass##Email] |
| 104 | סרבר-קליינט | מענה לבקשת הירשמות -sign up | [1040] //success  [1041] // Pass illegal  [1042] // Username is already exists  [1043] // Username is illegal  [1044] // Other |
| 205 | קליינט-סרבר | בקשת רשימת החדרים הקיימים | [205] |
| 106 | סרבר-קליינט | שליחת רשימת החדרים | קוד הודעה = 3 בתים (כמחרוזת)  מספר החדרים - 4 בתים (כמחרוזת) [אם אין חדרים אז המספר = 0]  רשימת חדרים [במידה ויש חדרים..]:  מזהה חדר -4 בתים  גודל שם החדר - 2 בתים  שם החדר  [106 numberOfRooms roomID ## roomName roomID ## roomName…]  (ההודעה האמיתית בלי רווחים. הרווחים כאן רק כדי להבהיר את חלקי ההודעה) |
| 207 | קליינט-סרבר | בקשת היוזרים של החדר. | קוד הודעה = 3 בתים (כמחרוזת)  מזהה חדר -4 בתים  [207roomID] |
| 108 | סרבר-קליינט | שליחת רשימת היוזרים של חדר | קוד הודעה = 3 בתים (כמחרוזת)  מספר שחקנים נוכחי בחדר - בית אחד  גודל שם יוזר - 2 בתים  שם יוזר  [108 numberOfUsers ## username ## username …]  אם החדר לא קיים (המשחק התחיל\המנהל סגר את החדר) - מספר המשתמשים יהיה 0 ולא ישלחו שמות יוזרים.  בעצם ההודעה תהיה כזאת:  [1080] |
| 209 | קליינט-סרבר | בקשת הצטרפות לחדר קיים | קוד הודעה = 3 בתים (כמחרוזת)  מזהה חדר - 4 בתים  [209roomID] |
| 110 | סרבר-קליינט | מענה לבקשת הצטרפות לחדר קיים | קוד הודעה = 3 בתים (כמחרוזת)  קוד הצלחה\כישלון- בית אחד (2\1\0, כתו)  במקרה של הצלחה:  מספר השאלות - שני בתים  זמן שאלה - שני בתים  [1100 questionsNumber questionTimeInSec] //success   * אחרי הודעת הצלחה השרת שולח ליוזר שהתחבר ולכל היוזרים המחוברים לחדר הודעת 108 (רשימת היוזרים של החדר)   [1101] // failed - room is full  [1102] // failed - room not exist or other reason |
| 211 | קליינט-סרבר | בקשת עזיבת חדר | [211] |
| 112 | סרבר-קליינט | מענה לבקשת עזיבת חדר | [112]   * במקרה שהחדר כבר לא קיים (כי המשחק התחיל או שהאדמין סגר את החדר) - השרת כבר שלח לקליינט הודעת "סגירת חדר" -116 או הודעת "התחלת משחק" - 119 (ואז לא תשלח גם הודעת 112). |
| 213 | קליינט-סרבר | בקשה ליצירת חדר חדש | קוד הודעה = 3 בתים  גודל שם החדר - 2 בתים  שם החדר  מספר שחקנים - 1 בית (1-9 , יישלח כתו).  מספר השאלות - 2 בתים  זמן מענה לשאלה בשניות - 2 בתים  [213##roomName playersNumber questionsNumber questionTimeInSec] |
| 114 | קליינט-סרבר | מענה לבקשת יצירת חדר חדש | [1140] //success  [1141] //fail |
| 215 | קליינט-סרבר | בקשה לסגירת חדר | [215] |
| 116 | סרבר-קליינט | תגובה לבקשת סגירת חדר. | [116]  יישלח לכל המשתמשים ששייכים לחדר כולל האדמין |
| 217 | קליינט-סרבר | התחלת משחק | [217]  הודעה זו תשלח רק ע"י האדמין.  במידה והצליח השרת ישלח לכל מי שמחובר לחדר הודעת 118 כמפורט בהמשך |
| 118 | סרבר-קליינט | שליחת שאלה עם ארבע תשובות אפשריות | קוד הודעה - 3 בתים  גודל שאלה - 3 בתים  שאלה  [ גודל תשובה - 3 בתים  תשובה]- עבור כל תשובה  [118 ### question ###answer1###answer2###answer3###answer4]  במקרה של כישלון יישלח(נשלח רק לאדמין):  [1180]  כלומר ניתן לזהות שגיאה כשאורך השאלה הוא 0. |
| 219 | קליינט-סרבר | הלקוח שולח את תשובותו | קוד הודעה - 3 בתים (כמחרוזת)  מספר התשובה - בית 1 (כתו)  זמן תשובה - 2 בתים (הזמן שלקח לשחקן לענות)  [219 answerNumber TimeInSeconds]  במידה והשחקן לא ענה בזמן על השאלה מספר התשובה יהיה 5. |
| 120 | סרבר-קליינט | התייחסות השרת לנכונות השאלה | נכון\לא נכון :תו אחד - 1\0  [120 lastAnswerIndication] |
| 121 | סרבר-קליינט | הודעת סיום משחק | קוד הודעה - 3 בתים (כמחרוזת)  מספר יוזרים - בית אחד (כתו)  [גודל שם משתמש - 2 בתים  שם משתמש]  תוצאה -(מספר התשובות הנכונות) 2 בתים  [121 usersNumber ## userName score ## userName score…] |
| 222 | קליינט-סרבר | הודעת עזיבת משחק | [222] |
| 223 | קליינט-סרבר | בקשת best scores | [223] |
| 124 | סרבר קליינט | מענה על בקשת best scores | קוד הודעה- 3 בתים  [ גודל שם משתמש - 2 בתים  שם משתמש  מספר תשובות נכונות - 6 בתים]  נשלחים 3 יוזרים עם התוצאות שלהם.  במידה ויש פחות משלושה יוזרים שרשומים במערכת השרת ישלח עבור משתמש לא קיים את הפרטים הבאים: גודל שם משתמש=0 תוצאה=0  [124 ## userName highestScore ## userName highestScore ## userName highestScore] |
| 225 | קליינט-סרבר | בקשת "מצב אישי" | [225] |
| 126 | סרבר-קליינט | מענה לבקשת "מצב אישי" | מספר המשחקים - 4 בתים  מספר התשובות הנכונות - 6 בתים  מספר התשובות השגויות - 6 בתים  זמן מענה ממוצע לשאלה - 4 בתים (2 בתים ראשונים מייצגים את החלק השלם, 2 בתים אחרי את החלק העשרוני. לדוגמא: 0354 מציין שהזמן הוא 3.54 שניות)  [126 numberOfGames numberOfRightAns numerOfWrongAns avgTimeForAns]  במידה ליוזר אין משחקים ותשובות יש להחזיר את ההודעה הבאה (0 עבור כל אחד מהשדות):  [1260000] |
| 299 | קליינט - סרבר | יציאה מהאפליקציה. | [299] |