|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 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  [203##username##pass] |
| 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 | [1120] // success   * 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).  [213##roomName playersNumber] |
| 114 | קליינט-סרבר | מענה לבקשת יצירת חדר חדש | קוד ההודעה = 4 בתים  הצלחה/כישלון = 1 בית (0 הצלחה, 1 כישלון)  אם הצלחה:  מזהה חדר – 4 בתים  [1140roomID] //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 |
| 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 ניצחונות - 2 בתים]  נשלחים 8 יוזרים עם התוצאות שלהם.  במידה ויש פחות משמונה 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…] |
| 299 | קליינט - סרבר | יציאה מהאפליקציה. | [299] |