1. Ogólna konstrukcja wiadomości
2. Komunikaty wysyłane przez klienta

Każdy komunikat wysłany przez klienta wiąże się z otrzymaniem odpowiedzi od serwera, zawierającej informację o odrzuceniu lub przyjęciu żądania i ewentualnie treści błędu.

1. TABLE\_LIST

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Żądanie:** | TABLE\_LIST | |
| **Wiadomość klienta:** | TABLE\_LIST; | |
|  | Argumenty: | *brak* |
| Opis: | Prośba o przesłanie listy stołów do gry |
| **Odpowiedzi serwera:** | TABLE\_LIST ACK *lista*; | |
|  | Argumenty: | *lista* – lista wszystkich istniejących stołów do gry. Poszczególne nazwy oddzielone są spacjami. |
| Opis: | Akceptacja żądania wraz z przesłaniem listy wszystkich stołów do gry. |
| TABLE\_LIST ERR *wiadomość*; | |
| Argumenty: | *wiadomość* – treść błędu, który spowodował odrzucenie żądania |
| Opis: | Odrzucenie żądania |

1. TABLE\_JOIN

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Żądanie:** | TABLE\_JOIN | |
| **Wiadomość klienta:** | TABLE\_JOIN *nazwa*; | |
|  | Argumenty: | *nazwa* – nazwa stołu, do którego chce dołączyć gracz |
| Opis: | Prośba o dołączenie do wskazanej rozgrywki. |
| **Odpowiedzi serwera:** | TABLE\_JOIN ACK; | |
|  | Argumenty: | *brak* |
| Opis: | Akceptacja żądania (dołączeni gracza do wskazanej rozgrywki) |
| TABLE\_JOIN ERR *wiadomość*; | |
| Argumenty: | *wiadomość* – treść błędu, który spowodował odrzucenie żądania |
| Opis: | Odrzucenie żądania (np. jeśli stół jest już pełny lub stół o podanej nazwie nie istnieje) |

1. TABLE\_CREATE

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Żądanie:** | TABLE\_CREATE | |
| **Wiadomość klienta:** | TABLE\_CREATE *nazwa*; | |
|  | Argumenty: | *nazwa* – nazwa stołu |
| Opis: | Prośba o utworzenie stołu o podanej nazwie |
| **Odpowiedzi serwera:** | TABLE\_CREATE ACK; | |
|  | Argumenty: | *brak* |
| Opis: | Akceptacja żądania (utworzenie nowego stołu) |
| TABLE\_CREATE ERR *wiadomość*; | |
| Argumenty: | *wiadomość* – treść błędu, który spowodował odrzucenie żądania |
| Opis: | Odrzucenie żądania (np. stół o podanej nazwie już istnieje, osiągnięto maksymalną liczbę stołów lub nazwa zawiera niedopuszczalne znaki) |

1. MESSAGE

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Żądanie:** | MESSAGE | |
| **Wiadomość klienta:** | MESSAGE *treść*; | |
|  | Argumenty: | *treść* – treść wiadomości |
| Opis: | Prośba o wysłanie wiadomości do innych graczy będących policjantami (złodziej nie może wysyłać wiadomości ani ich odbierać). |
| **Odpowiedzi serwera:** | MESSAGE ACK; | |
|  | Argumenty: | *brak* |
| Opis: | Akceptacja żądania (wiadomość zostanie wysłana do wszystkich graczy) |
| MESSAGE ERR *wiadomość*; | |
| Argumenty: | *wiadomość* – treść błędu, który spowodował odrzucenie żądania |
| Opis: | Odrzucenie żądania |

1. Komunikaty wysyłane przez serwer