Protocollo di comunicazione

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Tasto1 | Tasto2 | Tasto3 | Tasto4 | Tasto5 | Tasto6 | Tasto7 |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

Il progetto sarà strutturato in matrici.

Ogni volta che si preme un tasto verrà inviato all’avversario un messaggio con la seguente sintassi

Il tag INV segnala che è stata fatta una giocata

Il tag END segnala che la partita è finita

Quando si schiaccia un pulsante per inserire un gettone verrà inviato

INV;giocatore;posizione

Quando la partita termina

END;vincitore