מסמך פרוטוקול: פרויקט שש-בש

הפרוטוקול שולח בייטים והוא מחולק לשלוש שדות.

השדה הראשון הוא המספר דו ספרתי, יש למספר 6 אפשרויות:

11- מסר ראשוני לשחקן שישחק עם הצבע לבן

12 – מסר ראשוני לשחקן שישחק עם הצבע כחול

20 – תור רגיל

30 – במקרה שלקוח אחד מתנתק שולחים ללקוח השני את המספר 30 ובכך מודיעים לו שהלקוח התנתק והמשחק נגמר

31 – מסר סיום שאומר שהשחקן הלבן ניצח

32 – מסר סיום שאומר שהשחקן הכחול ניצח

השדה השני הוא האורך של המילון שאנו עתידים לשלוח ואחריו סימן קריאה.

השדה השלישי הוא המילון שמייצג את לוח המשחק לאחר שעבר pickle. Dump והועבר לבייטים.

אורך המסר שהפרוטוקול שולח אינו קבוע משום שבמילון (שמייצג את הלוח) יוכל להיות כל ערך משום שכמות השחקנים בכל משבצת אינה מוגבלת.

דוגמה למסר עם המספר 20:

b'20262!\x80\x04\x95\xfb\x00\x00\x00\x00\x00\x00\x00}\x94(K\x01]\x94(K\x02\x8c\x012\x94eK\x02]\x94(K\x00\x8c\x010\x94eK\x03]\x94(K\x00h\x04eK\x04]\x94(K\x00h\x04eK\x05]\x94(K\x00h\x04eK\x06]\x94(K\x05\x8c\x011\x94eK\x07]\x94(K\x00h\x04eK\x08]\x94(K\x03h\teK\t]\x94(K\x00h\x04eK\n]\x94(K\x00h\x04eK\x0b]\x94(K\x00h\x04eK\x0c]\x94(K\x05h\x02eK\r]\x94(K\x05h\teK\x0e]\x94(K\x00h\x04eK\x0f]\x94(K\x00h\x04eK\x10]\x94(K\x00h\x04eK\x11]\x94(K\x03h\x02eK\x12]\x94(K\x00h\x04eK\x13]\x94(K\x05h\x02eK\x14]\x94(K\x00h\x04eK\x15]\x94(K\x00h\x04eK\x16]\x94(K\x00h\x04eK\x17]\x94(K\x00h\x04eK\x18]\x94(K\x02h\teu.'

שהמסר יתקבל הפרוטוקול יכניס את שני התווים הראשונים לשדה הראשון, את שאר התווים עד הסימן קריאה לשדה השני ולאחר מכן את כל התווים עד הסוף לשדה השלישי.

בתגובה למסר ההתחלתי עם 11 או 12 הלקוח יחזיר לשרת את אותה הודעה שהוא קיבל ובכך יודיע לו שהוא מוכן להתחיל את המשחק

בתשובה למסר עם 20 הלקוח יחזיר מסר עם 20 עם אותו לוח שהוא קיבל מהשרת עם השינויים שקרו בתור שלו.

בתשובה ל30, 31, 32 הלקוח יחזיר לשרת את אותה הודעה שהוא קיבל ובכך יודיע לשרת לסגור את הקשר ביניהם.