**Especificação de Mensagens**

**Mensagens Jogador -> Jogador**

**Enviar Item**

|  |  |
| --- | --- |
| **Conteúdo da Mensagem** | **Campos Conteúdo**  Operação “INSERT”  Item O item a ser enviado |
| **Descrição** | Envia um item de um jogador para outro, removendo de um e adicionando para o outro |
| **Retorno** | Se for um sucesso, retorna “Item enviado com sucesso”, e remove o item do jogador que está enviando. |

**Mensagens Jogador -> Mestre**

**Sugerir Item Novo**

|  |  |
| --- | --- |
| **Conteúdo da Mensagem** | **Campos Conteúdo**  Operação “INSERT”  Item O item a ser sugerido  Mensagem Mensagem explicando o item |
| **Descrição** | Sugere um item novo para o mestre adicionar a sua biblioteca de itens. |
| **Retorno** | Se for aceito pelo mestre, retorna “Item foi aceito com sucesso”.  Se não for aceito pelo mestre, retorna “Item não aceito”. |

**Mensagens Mestre -> Jogador**

**Alterar pontos de vida**

|  |  |
| --- | --- |
| **Conteúdo da Mensagem** | **Campos Conteúdo**  Operação “UPDATE”  Pontos de Vida Quantidade de pontos a ser alterada |
| **Descrição** | Envia um número positivo ou negativo que irá alterar os pontos de vida do jogador. |
| **Retorno** | Retorna quantos pontos de vida foram alterados, levando em conta o valor máximo e mínimo dos pontos de vida, exemplo: “-1 Pontos de vida alterados com sucesso”. |

**Enviar Item**

|  |  |
| --- | --- |
| **Conteúdo da Mensagem** | **Campos Conteúdo**  Operação “INSERT”  Item O item a ser enviado |
| **Descrição** | Envia um item da biblioteca do mestre para um jogador |
| **Retorno** | Se for um sucesso, retorna “Item enviado com sucesso”. |

**Alterar Experiência**

|  |  |
| --- | --- |
| **Conteúdo da Mensagem** | **Campos Conteúdo**  Operação “UPDATE”  Experiência Quantidade de experiência a ser alterada |
| **Descrição** | Envia um número positivo ou negativo que irá alterar os pontos de experiência do jogador. |
| **Retorno** | Retorna quantos pontos de vida foram alterados, levando em conta o valor mínimo dos pontos de experiência, exemplo: “+25 Pontos de experiência alterados com sucesso”. |