Клиент-серверная игра

Сервер рассчитан максимум на двух игроков.

Первая стадия:

* Сервер ждет подключения двух игроков, как только подключается первый игрок ему отправляется сообщение о том, что игрок подключен к серверу и что ему присвоено звание первого игрока, а также, что сервер ожидает второго игрока;
* Когда подключается второй игрок, ему отправляется сообщение о том, что первый игрок уже подключен.

Вторая стадия: Обоих игроков спрашиваю о готовности начать игру.

Третья стадия: Сервер по очереди отправляет команды игрокам:

Команды сервера:

* Поле;
* Жду, когда ты нарисуешь поле;
* Ходит {№} игрок;
* Твоя очередь ходить;
* Жду, когда ты походишь;
* Команда правильная;
* Команда неправильная.

Четвертая стадия:

* Отправка номера победителя;
* Ожидание выхода обоих игроков в основное меню.

Команды клиента:

* Готов к игре;
* Делаю ход;
* Нарисовал поле.

Формат сообщения

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Код | Описание | Данные |
| 0x01 | Ты игрок № | Номер игрока 0/1 |
| 0x02 | Ждем второго игрока |  |
| 0x03 | Ты готов? |  |
| 0x04 | Ждем готовности второго игрока |  |
| 0x05 | Поле | Девять цифр со значения 0/1/2 |
| 0x06 | Жду, когда ты нарисуешь поле | - |
| 0x07 | Ходит {№} игрок |  |
| 0x08 | Ты ходишь |  |
| 0x09 | Команда неправильная |  |
| 0x0a | Победил {№} игрок |  |