Włączenie aplikacji -> podanie nicku i adresu serwera -> szukanie oponenta -> rozpoczęcie gry -> rzut startowy kości -> wybór zaczynającego -> ruch gracza1 -> ruch gracza 2 -> … -> ostatni ruch -> wygrana/przegrana -> nowa gra

Możliwość opuszczenia gry

Błędy:

Rozłączenie z serwerem

Zgłoszenie od nieznanego klienta zgłoszenia

Wykonanie ruchu podczas ruchu przeciwnika

**Serwer podaje wartości kości, serwer nie ogarnia logiki gry**

Pozycja – 2 bajty (NN)

Kość – 1 bajt (K)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Klient | Serwer | Opis | Max Liczba znaków wiadomości klient | Max Liczba znaków wiadomości serwer |
| Hello server (nick) | Hello client | Pierwsze komunikaty – serwer wie, jak się nazywa nowy klient | Max długość nicku? |  |
| Give opponent | Opponent(nick\_przeciwnika)  No opponent enable | Rozpoczęcie nowej gry (wybór start gry z menu) |  | Max długość nicku? |
| Give new game | New\_game (wynik gracz, wynik przeciwnik) | Rozpoczęcie nowej gry |  | 4 |
| Give start bones | Start bones (kość startowa gracza, kość startowa przeciwnika, zaczynający) | Kości startowe – zakres 1-6, lub 0, jeśli ktoś jeszcze nie wylosował  Gdy remis nowe kości  Zaczynający: 0 – brak, 1 – gracz, 2 - przeciwnik |  | 3 |
| Give my bones  Move(z, do,koniec) | Bones(kość 1, kość 2)  Move accept | Ruch gracza  Kość – zakres 1-6  Z i do to jedno z pól na planszy  Koniec – 0 – jest jeszcze ruch, 1 – koniec tury, 2 – koniec gry | 5 | 2 |
| Give opponent bones  Give oponent move | Bones(kość1, kość2)  Opponent move(z, do,koniec) | Ruch przeciwnika |  | 5 |
| End game(decyzja)  Give oponent decision | End game accept  Oponent decision(decyzja) | Decyzja – 0 koniec gry z tym przeciwnikiem, 1 – nowa gra z przeciwnikiem | 1 | 1 |
| Log out | Log out accept |  |  |  |
|  | Error | Jakaś niespójność – w tym stanie nie powinno być takiego komunikatu |  |  |
|  | Wait for decision | Brak reakcji - czekaj |  |  |
|  | **Closing serwer** | **Zamykanie serwera(??)** |  |  |
|  | Opponent surrender | Przeciwnik zrezygnował z gry |  |  |
|  | Opponent lost | Przeciwnik nie odpowiada |  |  |

Nazwy komunikatów

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nazwa (klient) | Znaczenie (klient) | Nazwa (serwer) | Znaczenie (serwer) |
| Komunikaty informacyjne, nawiązywanie połączeń | | | |
| CI10  CI20 | Hello server (nick)  Log out | SI1  SI1 | Hello client  Log out accept |
| Komunikaty w trakcie gry | | | |
| CG10  CG20  CG21  CG40  CG41  CG50  CG60  CG70  CG71 | Give opponent  Give new game  Give start bones  Give my bones  Give opponent bones  Move(z, do,koniec)  Give oponent move  End game(decyzja)  Give oponent decision | CG10  CG11  CG20  CG21  CG40  CG50  CG60  CG70  CG71  CG80 | Opponent(nick\_przeciwnika)  No opponent enable  New\_game (wynik gracz, wynik przeciwnik)  Start bones (kość startowa gracza, kość startowa przeciwnika, zaczynający)  Bones(kość 1, kość 2)  Move accept  Opponent move(z, do,koniec)  End game accept  Oponent decision(decyzja)  Wait for decision |
| Błędy/wyjątki | | | |
|  |  | SE1  SE2  SE3  SE4 | Error  Opponent surrender  Opponent lost  **Closing serwer** |