CLIENT (Kullanıcı/Oyuncu) TARAFININ BULUNDUĞU DURUMLAR

|  |  |
| --- | --- |
| DURUM | AÇIKLAMA |
| 1. Bağlantı Kuruldu | Kullanıcı ilgili butona basarak oyuncu rolünde olmayı seçmiştir, kullanıcı adı ve şifre girmesi gerekir, hatalı bilgi girilmesi halinde bu durumda kalır. |
| 1. Login Olundu | Kullanıcı sisteme giriş yapmıştır, halihazırda kurulmuş olup eksik oyuncusu bulunan oyunları görebilir ve istediğine katılabilir.VEYA 3/5/7 kişilik olmak üzere kendisinin de dahil olduğu yeni bir oyun kurabilir. |
| 1. Yeni Oyun Kuruldu VEYA Bir Oyuna Katılındı | Kullanıcı henüz başlamamış bir oyuna dahildir. Oyun başlayana kadar, aynı oyuna bağlı kullanıcıların listesini görebilir, tümüne mesaj gönderebilir ve mesaj alabilir. |
| 1. Oyun Oynanıyor, Elde Top Yok | Kullanıcının dahil olduğu oyun oynanıyor durumdadır. Kaç kez yanmış olduğunu görebilir. Kullanıcının elinde top olmadığından, topu başka bir kullanıcıya gönderme işlemi yapamaz. |
| 1. Oyun Oynanıyor, Elde Top Var | Kullanıcının dahil olduğu oyun oynanıyor durumdadır. Kaç kez yanmış olduğunu görebilir. Kullanıcının elinde top vardır ve elinde top olmayan diğer kullanıcıların listesini görür, topu aldıktan iki saniye sonra onlardan birine atabilir. Kullanıcı bu durumda oyun içi 3 top gönderimi gerçekleştiği sürece kalırsa yanmış olur ve 4. duruma geçer. |
| 1. Oyun Bitti | Kullanıcının dahil olduğu oyun tamamlanmıştır. Oyunun kazananını ve kaç kez yanarak kazandığını görebilir. |

SERVER TARAFININ BULUNDUĞU DURUMLAR

\* Server birden fazla oyun yönettiği için, aynı anda aşağıdaki her durumda olabilir.

|  |  |
| --- | --- |
| DURUM | AÇIKLAMA |
| 1. Bağlantı Bekleniyor | Server kullanıcıların bağlanabileceği bir durumda beklemektedir, fakat bağlanan bir kullanıcı yoktur. |
| 1. Bağlantı/Bağlantılar Kuruldu | Server kullanıcıların bağlantı ve login taleplerini karşılamış, onları oyun kurma ve katılma kısmına yönlendirmiştir. |
| 1. Oyun/Oyunlar Kuruldu | Server kullanıcıların oyun kurma/katılma taleplerini karşılamış, oyun/oyunlar için yeterli sayıda kullanıcı katılımını beklemektedir. |
| 1. Oyun/Oyunlar Başlatıldı | Yeterli sayıda kullanıcının katıldığı oyun/oyunlar başlatılmıştır. Server tüm oyun lojiği kısmını yönetmektedir. |
| 1. Oyun/Oyunlar Bitirildi | Oyun sonu içn gerekli koşullar sağlanmış, server oyun/oyunları bitirmiştir. |

CLIENT (Kullanıcı/Oyuncu) TARAFIN GÖNDEREBİLECEĞİ MESAJLAR

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| MESAJ | ÖNC. DURUM | SONR. DURUM | SERVER’DAN BEKLENEN YANIT | AÇIKLAMA |
| (1)  LOGIN *kullanici\_adi sifre* | 1 | 1 / 2 | LOGIN SUCCESS  -veya-  LOGIN FAIL | Client, login işleminde girilen bilgileri server’a gönderir. Bilgilerin doğruluğuna göre iki farklı yanıt mesajı alabilir. Başarılı login durumunda oyun kurma/katılma arayüz elemanları aktif olur. |
| (2)  SETUP *oyuncu\_sayisi* | 2 | 3 | SETUP SUCCESS | Client, oyun kurulmak istendiği ve oyuncu sayısı talebini server’a iletir ve yanıt alır. Başarılı kurulum durumunda, oyunun başlamasını beklerken mesajlaşabileceği arayüz elemanları aktif olur. |
| (3)  JOIN *oyun\_numarasi* | 2 | 3 | JOIN SUCCESS | Client, listelenmiş oyunlardan birine katılmak istendiği ve katılmak istenilen oyunun numarasını server’a iletir ve yanıalır. Başarılı katılım durumunda, oyunun başlamasını beklerken mesajlaşabileceği arayüz elemanları aktif olur. |
| (4)  SEND BALL *topun\_atilma\_sayisi atilan\_kullanici\_adi* | 5 | 4 | NEW SEND | Client, topun atılmak istendiği bilgisini, topun kaçıncı kez atıldığı bilgisini, ve topun atılacağı kullanıcının adını server’a iletir. Server’da hedef kullanıcı bir kez yanmış olarak puanlanır. Hedef kullanıcıya ilgili bilgi mesajını gönderir. Ayrıca mevcut oyundaki tüm kullanıcılara da yeni bir top gönderimi olduğu bilgisini iletir. Bu bilgi ‘3 top gönderimi süresince topu atmama’ kuralının uygulanmasında kullanılır. |
| (5)  PLAYER LATE | 5 | 4 | EXPLODED *yanma\_sayisi* | Client, mevcut kullanıcının topu, oyun içi 3 top gönderimi gerçekleşmesi süresince birine atmadığı bilgisini server’a iletir. Server oyun bilgilerini günceller, client’in atış hakkını elinden alır ve güncel yanma sayısını mesajla iletir. |
| (6)  MESSAGE *mesaj* | 3 | 3 | MESSAGE *gonderici mesaj* | Client, aynı oyuna dahil olduğu kullanıcılara mesajını iletir. Aynı oyuna dahil tüm kişilerle birlikte kendisine de arayüzde görüntüleme işlemi için yanıt mesajı alır. |

SERVER TARAFIN GÖNDEREBİLECEĞİ MESAJLAR

\* Server birden fazla oyun yönettiği için, aynı anda aşağıdaki her durumda olabilir. Bu nedenle durum bilgileri verilmemiştir.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| MESAJ | GÖNDERİLEN | AÇIKLAMA |
| LOGIN SUCCESS | Talep gönderen kullanıcı | 1 no.’lu client mesajına yanıt olarak gönderilir, başarılı login bilgisini verir. |
| LOGIN FAIL | Talep gönderen kullanıcı | 1 no.’lu client mesajına yanıt olarak gönderilir, başarısız login bilgisini verir. |
| SETUP SUCCESS | Talep gönderen kullanıcı | 2 no.’lu client mesajına yanıt olarak gönderilir, başarılı kurulum bilgisini verir. |
| JOINABLE *katilinabilir\_oyun\_a katilinabilir\_oyun\_b ...* | Login olup oyuna katılmamış tüm kullanıcılar | Yeni oyun kurulduğunda, bir oyun yeterli kullanıcı sayısında ulaştığında güncel katılınabilir oyunlar listesini, katılmaya uygun kullanıcılara gönderir ve client arayüzünde listelenmesini sağlar. |
| JOIN SUCCESS | Talep gönderen kullanıcı | 3 no.’lu client mesajına yanıt olarak gönderilir, başarılı katılım bilgisi verir. |
| MESSAGE *gonderici mesaj* | Mevcut oyundaki tüm kullanıcılar | Mevcut oyundaki client’ler 3 no’lu aşamadayken gönderilen mesajları ve gönderenleri iletir. |
| GAME STARTED | Mevcut oyundaki tüm kullanıcılar | Oyunun başladığı bilgisini, mevcut oyundaki tüm client’lere iletir. |
| SEND BALL *topun\_atilma\_sayisi (opsiyonel)guncel\_yanma\_sayisi* | Taleple gelen mesajdaki kullanıcı  -veya-  Oyun lojiğinde 5+rand(5) saniye sonrası rastgele seçilen kullanıcı | Gittiği kullanıcıya, yeni oluşturulan veya bir kullanıcı tarafından atılan bir topun ulaştığı bilgisini verir ve ilgili kullanıcıyı bir kez yanmış olarak puanlar. Gelen top daha önce üç kez el değiştirmiş ise, ulaşacağı kullanıcının canını azaltacağından, bu azaltılmış can bilgisi de ilgili mesajla birlikte gönderilir. |
| SENDABLE LIST *top\_atilabilir\_oyuncu\_a top\_atilabilir\_oyuncu\_b ...* | Mevcut oyundaki elinde top bulunduran tüm kullanıcılar | Oyuncuların elinde top olma/olmama durumu her değiştiğinde, mevcut oyundaki elinde top barındıran tüm oyunculara bu mesaj gönderilir. Topu atabilecekleri kişilerin listesini içerir. |
| NEW SEND | Mevcut oyundaki elinde top bulunduran tüm kullanıcılar | Her top atımında, oyuna dahil olup da elinde top bulunduran tüm kullanıcılara gönderilir. Client tarafında bu mesaj, oyundaki top atışlarının takibini sağlar ve 3 top atış süresince topu elinde tutmuş kullanıcı varsa bu kullanıcı 5 no’lu client mesajını döndürür. |
| EXPLODED *yanma\_sayisi* | 3 oyun içi el değiştirme süresince topu elinden çıkarmayan kullanıcı | 5 no’lu client mesajını gönderen client, topu 3 oyun içi el değiştirme süresince elinde tuttuğu için bir can kaybeder. Bu bilgi ve güncel yanma sayisi, ilgili client’e bu mesajla iletilir. |
| GAME FINISHED *kazanan\_adi kazanan\_puani* | Mevcut oyundaki tüm kullanıcılar | Oyunun sonlandığı bilgisini, oyunun kazananını ve kaç kez yandığını, mevcut oyundaki tüm kullanıcılara iletir. |