

ТЗ на кости:

Игрок 1 отправляет на сервер экземпляр класса **StartBattleQuery**, наследника CollocutorQuery, у которого добавляется новое поле boolean isPreparedToBattle, operation=startBattle,collocutor=игрок2,isPreparedToBattle=true.

Если Игрок 2 онлайн, то ему отправляется экземпляр класса **StartBattleRequest**, наследник CollocutorAnswer, operation=startBattle, collocutor=Игрок1. Новых полей нет

В ответ, от игрока 2 придёт экземпляр класса **StartBattleQuery**, вот только теперь isPreparedToBattle будет либо true, либо false. Если true, то вы отправляете обоим игрокам **DiceAnswer**, наследник CollocutorAnswer, в котором есть два новых поля: int userResult и int collocutorResult. userResult — поле, которое хранит результат пользователя, collocutorResult же хранит результат его собеседника.

В случае, если игрок 2 не в сети или отказался от сражения, отправьте игроку 1 StartBattleQuery с результатами обоих игроков -1, полем isOk=false и полем description, объясняющим, почему эпохальное сражение не состоялось.