*Sea battle*

Программа Sea Battle состоит из двух отдельных приложений: Клиент и Сервер.

Сервер запускается один раз и служит для поиска игроков и связи между ними.

Клиент запускается на каждом компьютере, пользователи которого являются игроками (парами). Клиент содержит пользовательский интерфейс с двумя полями 10х10 (своё поле и поле противника). Клиент устанавливает соединение с сервером, а также обрабатывает команды от сервера, и в зависимости от них обновляет информацию (перерисовывает поля, выводит информационные сообщения, выводит сообщения в чат, выводит объекты мультимедиа (гифки, звуки и т.д.)).

Порядок работы с клиентом:

1. При старте программы расставить корабли в своём поле, ввести Ваш логин и пароль.
2. Нажать кнопку Connect.
3. Далее руководствоваться информационными сообщениями.

Протокол информационного взаимодействия клиента и сервера:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | От кого | Команда | Комментарий |
| 1 | Клиент | -> :connect:login:password: | Подключение клиента к серверу |
| 2 | Сервер | <- :connect:identificator: | Ответ сервера на команду 1. Присваивает уникальный для каждого клиента идентификатор |
| 3 | Клиент | -> :field:bitmap: | Ответ клиента на команду 2. Высылаем карту расставленных кораблей. |
| 4 | Сервер | <- :status:found: | Ответ сервера на команду 3. Приходит если пара ещё не найдена |
| 5 | Сервер | <- :status:go: | Ответ сервера на команду 3. Приходит если игра готова к старту. |
| 6 | Сервер | <- :turn:go: | Ваш ход. Клиент делает выстрел |
| 7 | Сервер | <- :turn:wait: | Игра идет. Ход противника. Клиент ждет команды 6. |
| 8 | Клиент | -> :turn:shot:row,colomn: | Координаты выстрела по врагу. |
| 9 | Сервер | <- :turn:shot:row,colomn: | Координаты выстрела по Вам. |
|  |  |  |  |
| 10 | Клиент | ->:text:chat:sometext: | Текст в чат от вас для соперника |
| 11 | Сервер | <-:text:chat:sometext: | Текст в чат от соперника для вас |
|  |  |  |  |