Název hry: **Sokoban**

**Popis:**

Sokoban je logická hra, ve kterém se pohybujeme s postavičkou po bludišti a naším cílem je dotlačit všechny bedny na určená políčka. Uživatel hru může hrát jak sám, tak spolu s dalším jedním hráčem. Pokud chce uživatel hru hrát s dalším hráčem, tak vytvoří lobby, nebo se připojí do již vytvořeného lobby. Pokud hrají hráči spolu, tak vyhrává ten, který dříve dotlačí bedny na zadaná políčka.

P**rotokol:**

Hra používá textový protokol a logika hry je řízena klientem. Protokol je pro větší přehlednost členen do 3 částí podle toho v jaké části aplikace s uživatel právě nachází. Druh protokolu, který je používán se vždy píše velkými písmeny na začátek posílané zprávy. Základními druhy jsou: **GENERAL**, **LOBBY** a **MAP**. Označení **GENERAL** mají obecné zprávy posílané v rámci aplikace. Označení **LOBBY** mají zprávy posílané v rámci lobby, ve kterém jsou hráči připojeni. Označení **MAP** mají zprávy posílané v rámci hry samotné, tady pokud se hráči nacházejí na určité mapě. Velkými písmeny s také zapisují hlavní příkazy posílané zprávy, pro názvy a jiná označení v rámci aplikace na velikosti písmen nezáleží.

**Příkazy protokolu:**

**GENERAL**

GENERAL:THIS IS playerName

GENERAL:CREATE LOBBY lobbyName|mapName

GENERAL:GET LOBBIES

GENERAL:JOIN LOBBY lobbyName

GENERAL:CONNECTED

GENERAL:CONNECTED TO lobbyName ownerName mapName

GEBERAL:DUPLICATE NAME

GENERAL:DUPLICATE LOBBY NAME

GENERAL:LOBBY CREATED

GENERAL:LOBBIES jsonRepresentation

**LOBBY**

LOBBY:PLAYER HAS LEFT

LOBBY: YOU WERE KICKED OUT OF THE LOBBY

LOBBY:SET MAP mapName

LOBBY:START

LOBBY:CONNECTED PLAYER playerName

LOBBY:LOBBY DELETED

LOBBY:SET MAP mapName

LOBBY:KICK OTHER PLAYER

LOBBY:START GAME

LOBBY:LEAVE LOBBY

LOBBY:DESTROY LOBBY

LOBBY:SENT MESSAGE msg

LOBBY:LOBBY IS FULL

**MAP**

MAP:YOU HAVE LOST

MAP:MOVING direction

MAP:PLAYER HAS LEFT

MAP: YOU HAVE LEFT THE GAME

MAP:RESTART MAP

MAP:OK

MAP:NO

MAP:YOU HAVE WON

MAP:QUIT MAP