**פרוטוקול**

**מטרה –** השרת ייתן שרות כל פעם ל2 לקוחות. השרת ינהל את המשחק בין שתי הלקוחות – שולח את המשימות בודק שהמשימות תקינות ואחראי על ניצחון\הפסד.

סוגי הודעות:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| קוד | כיוון | תיאור | מבנה |
| NOBJ | שרת ללקוח | אובייקט מסוג Objective שעבר pickle ויתווסף למשימות המשתמש | NOBJ~{pickled objective} |
| COBJ | שרת ללקוח | הודעה המציינת השלמת משימה בהצלחה + ip של המשימה | COBJ~{objective’s ip} |
| FOBJ | שרת ללקוח | הודעה המציינת כישלון במשימה | FOBJ~ |
| EOBJ | שרת ללקוח | היריב השלים משימה בהצלחה + ip של המשימה | EOBJ~{ objective’s ip} |
| STRT | שרת ללקוח | מציינת שהמשחק התחיל + playerid + שם היריב + מספר המשימות | STRT~{player id}~{opponent name}~{objectives amount} |
| LOSE | שרת ללקוח | המשחק נגמר והיריב ניצח | LOSE~ |
| WINN | שרת ללקוח | המשחק נגמר והלקוח ניצח | WINN~ |
| WAIT | שרת ללקוח | שתי הלקוחות התחברו ועכשיו השרת מציין ללקוח שהוא צריך לקבל את השם | WAIT~ |
| SOBJ | לקוח לשרת | הלקוח שולח לשרת את התשובה למשימה | SOBJ~{pickled File object} |
| CONN | לקוח לשרת | לאחר קבלת הודעת WAIT מהשרת הלקוח שולח את השם | CONN~ |

למעט הודעות NOBJ וSOBJ כל ההודעות מחרוזתיות

בכל ההודעות תו מפריד בין שדות הוא ~

לפני כל הודעה יהיה שדה גודל בעל 8 תווים ולאחריהם ~ והוא יסמן את גודל ההודעה

**צורת מענה ותלות בין הודעות –** אסינכרונית למעט הודעת CONN שהיא תשובה להודעת WAIT והודעות FOBJ וCOBJ שהן תשובות לSOBJ