**Протокол Тетрис**

Протокол TCP

Порт 11012

Формат отправляемых сообщений: string в UTF-8 1024 байта

1. Подключение

Сервер принимает подключающихся игроков отправляя им в ответ номер от 1 до 10 (идентификатор). Этот номер они будут отправлять в начале сообщения чтобы идентифицировать себя

После этого клиент переходит в ожидание начала игры

1. Ход игры

Сервер отправляет клиенту сообщение формата номер хода(начиная с 2), последовательность символов(для картинки), текущий счёт, текущий максимальный счет. (разделяется пробелами)

Клиент отвечает текущим своим идентификатором, номером хода, и тем какая клавиша сейчас нажата (или была нажата) также через пробел.

Сервер принимает или не принимает эту информацию опираясь на номер хода отправленный клиентом. И повторяет свой первый шаг.

Если от клиента не приходит ответ, сервер считает что никакая кнопка нажата не была и играет сам. Если это повторяется больше 10 раз подряд сервер завершает игру клиента техническим поражением.

1. Конец игры

Когда игрок проигрывает сервер отправляет клиенту номер хода 0 и информацию о его финальном счете и текущем максимальном счете.

Клиент в ответ тоже отправляет 0 и ждет пока игра закончится у всех. (в это время они продолжают обмениваться нулями???) Когда последний игрок заканчивает игру сервер отправляет всем 1 и у клиента открывается его счет и финальный счет с надписью что игра закончена.

Клиент закрывает соединение.

Необходимость идентификатора пока под вопросом,

Необходимость отправлять сообщения после конца игры тоже, можно поменять на отправку сообщения о конце игры только после окончания игры в целом а не после каждого хода после выбывания игрока.

Пример сообщения во время игры

Сервер: 12 befweenenbewb 1000 1034

Клиент: 1 12 left