cream socketul necesar comunicarii cu serverul

conectarea la server

isLogged = 0 //daca am reusit sa ne logam

nrTrials = 0 //de cate ori am trimis serverului numele si parola

while (!isLogged && nrTrials < 5)

{

citim mesajul primit de la server, verificam daca == „user data” si daca da, cerem de la tastura numele si parola cu care utilizatorul doreste sa se autentifice

trimitem serverului numele primit de la tastura separat de parola prin „:”

citim mesajul primit de la server;

if(message == „user logged” || ”user created”))

isLogged = 1 // am fost logati cu succes

notificam clientul

else if(message==”username or password wrong”)

nrTrials++ // am incercat odata sa ne conectam

}

if(!isLogged)

{

blocam utilizatorul

trimitem shutdown serverului

exit();

}

if (utilizatorul doreste sa afle clasamentul primilor n jucatori)

trimitem serverului cererea

else

trimitem serverului: „no”

asteptam ca serverul sa ne asigneze culoarea si ordinea in care joc

daca mesajul primit == „sorry” facem shutdown si notificam clientul ca nu are cu cine se juca

while(!end)

{

cand primim de la server mesajul „move” vom cere de la utilizator o miscare

daca isMoveValid(move) o trimitem serverului, daca nu, mai cerem de la client input inca odata

daca clientul a gresit miscarea de mai mult de 5 ori ii scriem asta si notificam serverul despre asta

cand primim „skip” inseamna ca nu am avut miscari posibile

cand primim „end” stim ca jocul s-a terminat si asteptam numele castigatorului

}

intrebam clientul daca doreste sa afle clasamentul si trimitem cererea serverului in caz ca da

inchidem conexiunea cu serverului

notificam clientul