**Klient:**

* Loguje się do systemu lub tworzy konto – utworzenie konta = zalogowanie na nieistniejący w bazie danych login (logowanie odbywa się sekwencyjnie, co oznacza, że logować może się jeden klient w danym momencie, aczkolwiek reszta już zalogowanych klientów może wykonywać wszystko współbieżnie razem z aktualnie logującym się klientem)
* Po zalogowaniu ma menu główne, w nim cyferkami wybiera co chce robić:
  + 1. Tworzy grę w nowym pokoju
  + 2. Wyświetla listę dostępnych gier (pokoje z jednym graczem)
    - A) wybiera pokój z dostępnych, wyświetlonych na liście. Jakoś musicie się dogadać w jaki sposób pokoje będą identyfikowane i w jaki sposób będzie mógł dołączyć do wybranego pokoju
    - B) wraca do menu głównego
  + 3. Wylogowuje się i opuszcza system
* W grze klient wysyła współrzędne kolejnych ruchów w formacie <skąd> <spacja> <dokąd> np. “D2 C1”
* Klient może prowadzić tylko jedną rozgrywkę w danym czasie
* Klient powinien mieć możliwość opuszczenia pokoju podczas rozgrywki, ze względu na np. długi czas oczekiwania na ruch przeciwnika

·**Serwer:**

* Pamięta wszystkie dane użytkowników i stany rozgrywek
* Odbiera wszystkie komunikaty od klientów
* Obsługuje maksymalnie X użytkowników
* Każdy klient po zalogowaniu otrzymuje poświęcony jemu proces na serwerze, utworzony komendą fork()
* Każda rozgrywka ma swój proces potomny serwera, utworzony komendą fork()
* Komunikacja między klientami a serwerem zachodzi za pomocą kolejek komunikatów
* Wysyła do klienta informację, że oczekuje na jego ruch
* Wysyła do klienta odpowiedź czy wykonany ruch jest dozwolony/poprawny
* Wysyła do klientów aktualny stan planszy (pseudoGUI zrobione z ASCII)
* Wysyła informację o wygranej/przegranej

**Zasady gry:**

Wzorowane na zasadach warcabów angielskich (checkers)

* Gra rozgrywana jest na ciemnych polach planszy 8x8 pól (A1, C1, …, B2, D2, …, G7, B8, …, H8)
* Każdy gracz rozpoczyna grę z 12 pionami. Jeden koloru białego (piony ustawione w rzędach 6,7,8), drugi koloru czerwonego (w rzędach 1,2,3).
* Grę rozpoczyna gracz biały, następnie gracze wykonują na zmianę kolejne ruchy.
* Celem jest zbicie pionów przeciwnika albo zablokowanie wszystkich pionów przeciwnika, tak aby nie mógł wykonać ruchu.
* Piony mogą poruszać się naprzód o jedno pole po przekątnej na wolne pola.
* Bicie pionem polega na przeskoczeniu naprzód po przekątnej nad pionem przeciwnika i wylądowaniu na wolnym polu tuż za nim. W jednym ruchu wolno (a nawet należy jeśli jest taka możliwość) wykonać więcej niż jedno bicie tym samym pionem, jednakże przez dany pion przeciwnika można przeskoczyć tylko raz.
* Po zakończeniu ruchu zbite piony są usuwane z planszy.
* Pion, który zakończy swój ruch w ostatnim rzędzie planszy (1. dla gracza białego, 8. dla czerwonego) staje się królem. Przemiana piona w króla kończy ruch.
* Król może poruszać się po przekątnej o jedno pole, zarówno do przodu jak i do tyłu, zatrzymując się na wolnych polach.
* Król może wykonywać bicie zarówno do przodu, jak i do tyłu.

<źródło: wikipedia.org>