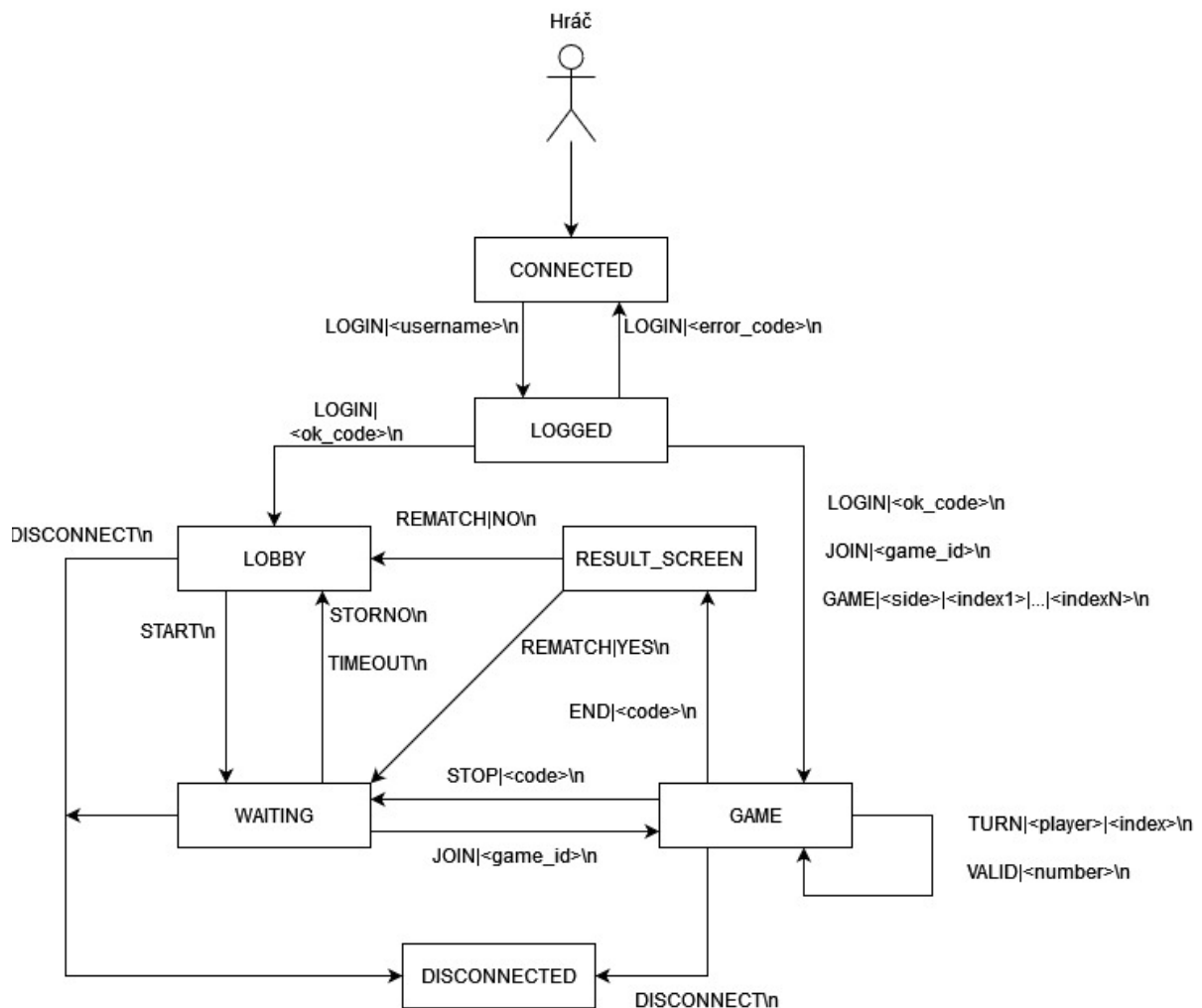


# Diagram



\*k Disconnectu může dojít z každého stavu z důvodu chyby, nebo nevalidního chování (např. odesílání nesmyslných zpráv)

## Messages

Formát zpráv: <command> | parameter1 | parameter2 | ... | parameterN\n

LOGIN|<username>\n Klient -> Server, přihlášení klienta s přezdívkou.

LOGIN|<number>\n Server -> Klient, Odpověď na přihlášení ve formě čísla

- 0 Přihlášení OK – nový uživatel
- 1 Přihlášení OK – existuje uživatel se stejnou přezdívkou, který je offline
- 2 Přihlášení ERROR – Ve hře je online uživatel se stejnou přezdívkou
- 3 Přihlášení ERROR – Přezdívka obsahuje nepovolené znaky
- 4 Přihlášení ERROR – Přezdívka je příliš krátká
- 5 Přihlášení ERROR – Přezdívka je příliš dlouhá

DISCONNECT\n Klient -> Server, Server -> Klient, pokud dojde k odpojení nebo vykopnutí

START\n Klient -> Server, Zahájení hledání soupeře

STORNO\n Klient -> Server, Zrušení hledání soupeře

TIMEOUT\n Server -> Klient, pokud vyprší doba čekání na druhého hráče (odpověď na další hru, odpojení, ...)

JOIN|<game\_id>\n Server->Klient, připojení ke hře, game\_id je hra do které se hráč snaží připojit

GAME|<game\_id>|<side>|<player2>|<index1>|<index2>|...|<indexN>\n Server -> Klient, server posílá klientovi stav o hře, id hry, strana za kterou hraje, protihráč, index1-N stav herního pole (TIC-TAC-TOE 9 herních polí)

<index> - stav herního pole u <side> jen 1 nebo 2

- 0 Volné pole
- 1 Hráč O
- 2 Hráč X

TURN|<player>|<index>\n Klient -> Server, Server -> Klient tah hráče na index v poli

VALID|<number>\n Server -> Klient, tah je validní (při validitě se posílá druhému hráči tah druhého hráče)

- 0 Tah je validní
- 1 Hráč není na tahu
- 2 Tah mimo hranice
- 3 Hrací pole je zabrané

STOP\n Klient -> Server, Server -> Klient, pauza, nebo výpadnutí spojení jednoho z hráčů

END|<number>\n Server -> Klient, konec hry, číslo označuje, jak hra skončila

- 0 Hráč vyhrál
- 1 Hráč prohrál
- 2 Remíza

REMATCH|<number>\n Klient -> Server, jestli chce hráč hrát další hru

- 0 Ano
- 1 Ne