МАНУЛ

1. Врываешься на сервак с двух ног, как вдруг у тебя оказывается выбор из двух стульев, ой, то есть двух вариантов:
   1. Отправить log – войти в существующую учетку:
      1. Потом логин
      2. Если получил обратно 1 – то такой кент есть, 0 – такого кента нет, отправляй новый логин (попытки бесконечные)
      3. После получения 1 отправляй пароль и по такой же схеме, как с логином
      4. Теперь время принимать полный рот информации: тебе поступает <cont> и потом, если есть, контакты этой учетки, каждый контакт в новом сообщении. В конце <endcont>. Теперь тебе поступает <mes> и, если есть, сообщения: сначала <start>, потом логин, с кем будет переписка, а дальше 0 – если сообщение пришло сюда и некст посылкой само сообщение, или же 1 – если сообщение ушло туда и так же некст посылкой сообщение. В конце придет <end>, после чего еще раз <start>, если есть еще с кем-то переписка и опять все по инструкции сверху, и так сколько угодно раз может быть. И уже в саааамом конце <endmes>.
   2. Отправить reg – регистрация
      1. Потом логин
      2. Если получил обратно 1 – то логин принят, 0 – логин занят, отправляй новый логин (попытки бесконечные + проверка на запрет символы с тебя)
      3. После получения 1 отправляй пароль один раз (проверка на запрет символы с тебя)
2. После прохождения 5 круга ада ты находишься в основном цикле, где тебе доступны следующие пункты:
   1. Добавить контакт
      1. Отправляешь <addcont>, потом логин кента
      2. Принимаешь 1 – если добавилось, err – если такого кента нет
   2. Запросить статус онлайна кента
      1. Отправляешь <online>, потом логин
      2. Принимаешь 0 – не в сети, 1 – в сети, err – если такого логина нет (вообще, эта функция больше для самого клиента, чтобы при открытии чата кент видел, в сети или нет его собеседник, но если хочешь, можешь дать ее и просто пользователю для спрашивания, как раз есть err)
   3. Отправить сообщение
      1. Отправляешь <mes>, потом логин
      2. Принимаешь 1 – если логин есть и отправляешь сообщение. err – если такого логина нет
      3. Другому клиенту придет сообщение в виде <mes>, login, message. Все в одной посылке, через пробел (само сообщение тоже может содержать пробелы)
   4. Сменить пароль
      1. Отправляешь <changepas>, затем пароль
   5. Отправить глобальное сообщение
      1. Отправляешь <mesforall>, затем сообщение
      2. Клиенты получат посылку <globalmes>, message. Разделено пробелом.
   6. Получить список всех зарегистрированных пользователей
      1. Отправляешь <allcont>
      2. Принимаешь по одному логину в каждой посылке
      3. В конце придет <end>
   7. Узнать, есть ли ты в друзьях у кого-то
      1. Отправляешь <checkcont>, затем имя
      2. Если пришло 1 – ты у него в друзьях, 0 – нет, err – такого чела нет
   8. Отключиться от сервака
      1. Отправляешь <off>
3. Отправка файлов: (вроде после каждой отправки нужно принять строку, кроме последнего раза с остатком)
4. Подключиться по порту сервера+1
5. Отправить <send>
6. Отправить свое имя (тут тебя могут кикнуть, если ты не онлайн)
7. Имя кента (тут могут кикнуть, если кент не онлайн)
8. Имя файла
9. Длина файла через \_ftelli64
10. Теперь отправляешь n частей файла размером в 128\*1024 байт
11. Если остаток от деления размера на 128\*1024 не 0, то отправляешь этот кусок размером с остаток
12. Тот, кому отправляется файл получит сообщение **ЧЕРЕЗ ОСНОВНОЙ СЕРВЕР В ВИДЕ**: <file> имя\_отправителя имя\_файла (разделено пробелом, в имени файла тоже могут быть пробелы
13. Получение файлов: (вроде после каждой отправки надо принять любую строку)
14. Подключиться по порту сервера+1
15. Отправить что-нибудь, кроме send)))
16. Отправить (имя отправителя)\_(свое имя)\_(имя файла) (тут тебя могут кикнуть, если такого файла нету)
17. Получить длину файла через \_ftelli64
18. Отправить любую строку
19. Получить файл по такому же принципу, как и с отправкой (с получением строки каждый раз, кроме остатка, если он есть)

P.S.

1. Все ПОСЫЛКИ между клиентом и серваком размером с 1024 байт
2. ЛОГИН – максимум 100 символов, включая \0
3. ПАРОЛЬ – максимум 100 символов, включая \0
4. СООБЩЕНИЕ – максимум 900 символов, включая \0
5. Запрет символы – пробел, таб, скобки любые, апостроф))))))), да и мб все, там уже сам что-нибудь еще запретить можешь
6. Вышеперечисленные пункты **ВАЖНО СОБЛЮДАТЬ**, а то F серваку