

Petición (cliente)	Respuesta (servidor)
0/  (Mensaje de desconexión)	N/A
1/Nombre/Correo/Password  (Registro de usuario)	1/resultado  (Indica si se ha registrado correctamente el usuario o ha ocurrido algún problema: Puede que ya existiera o que ocurra algún error con la base de datos.)
2/Nombre/Password  (Inicio de sesión)	2/resultado  (Indica si se ha iniciado sesión o ha ocurrido algún problema: Puede que no se encuentre el usuario en la base de datos, que el usuario ya estuviese conectado o que la contraseña sea incorrecta.)
3/jugador1/jugador2/num_cartas  (Inicia proceso de invitación)	4/Persona que ha invitado/num_cartas  (Envía al invitado un mensaje indicando quien le invita y el número de cartas que tendrá la partida)
4/Nombre  (LogOut)	N/A
5/id_partida/acepta o no/jugador1/jugador2  (-> Si acepta la partida también: .../num_cartas Aceptar partida. Recibe la id de la partida junto a la respuesta y los jugadores. En caso afirmativo, también recibe el número de cartas de la partida)	5/acepta?/jugador1*  (Primer mensaje, se informa al host si el invitado ha aceptado (1) o no (0))  6/id_partida/primero?/num_cartas/jugador1/jugador2  (Segundo mensaje (solo si el invitado acepta), indica inicio de partida, también se informa del orden de jugada (1 si empieza, 0 si tiene que esperar).)
6/id_partida/emisario del mensaje/mensaje  (Mensaje de chat)*	7/id_partida/emisario del mensaje/mensaje

	(Mensaje se reenvía al cliente y aparece en la partida)
7/id_partida  (Pedir un mazo)	8/num_cartas/carta.id/carta.fuerza/carta.tipo/carta.id/.../  (Dar al jugador sus cartas con sus diferentes características)
8/id_partida/jugador/vector con fuerza y posiciones de cartas/pasar turno o no  (realizar acción: poner carta o acabar turno: pasar)*	9/id_partida/FuerzaArt/FuerzaRan/FuerzaMel/FuerzaArt_M/FuerzaRan_M/FuerzaMel_M  (Acción simple con recuento de los puntos por fila de cartas en tablero, tanto del lado del jugador que realiza la acción como para el contrincante)  10/id_partida/FuerzaTotal/FuerzaTotal_M/resultado/turno_actual  (Si es fin del turno→ resultados a cada jugador)
9/ID_partida/Jugador/Rondas_ganadas  (Indica final de la partida, primero tiene que esperar a recibir dos mensajes de este tipo y luego devuelve al ganador)	12/id_partida/0/ganador  (Envía este mensaje al perdedor)  12/id_partida/1/ganador  (Envía este mensaje al ganador)  12/id_partida/2  (Envía este mensaje a ambos jugadores en caso de empate)
10/  (Pedir información de la galería)	13/ID_carta(1)/Nombre_carta(1)/Fuerza_carta(1)/ID_carta(2)/Nombre_carta(2)/...  (Devuelve la información relevante a todas las cartas)
11/Jugador  (Darse de baja)	N/A
12/Jugador	14/-1

(Consulta los jugadores que se han enfrentado a Jugador)	(Si no se ha enfrentado con nadie)  14/Jugador(1)/Jugador(2)/...  (Envía los jugadores contra los que se ha enfrentado)
13/Jugador1/Jugador2  (Consulta los resultados de las partidas entre Jugador1 y Jugador2)	15/-1 (Si no hay resultados)  15/rondas_ganadas/rondas_perdidas/rondas_ganadas(2)/rondas_perdidas(2)/...  (Envía las rondas ganadas y perdidas por el usuario contra ese jugador)
14/año_inicio/mes_inicio/dia_inicio/año_final/mes_final/dia_final  (Consulta partidas en un período de tiempo)	16/-1  (Si no hay resultados)  16/fecha_partida/Jugador1/Puntos_J2/Jugador2/Puntos_J1/fecha_partida(2)/Jugador1(2)/Puntos_J2(2)/...  (Envía los resultados de las partidas en ese periodo)

## Notificaciones:

3/conectados\_num/Jugador(1)/Jugador(2)/...

(Devuelve el número de conectados y sus nombres)

\* Se pueden considerar las acciones vistas por el otro jugador como una notificación restringida a la partida, aunque aun así se debe de pasar turno. A efectos prácticos, también podemos considerar el mensaje de invitación a partida como una notificación. Lo mismo sucede con el chat de la partida.