

```
syntax="proto2";
```

```
package chat;
```

```
// Registrar nuevo usuario
```

```
// el nombre de usuario "all" debe ser rechazado, ya que está reservado por otras funcionalidades
```

```
message UserRegistration {  
    optional string username = 1;  
    optional string ip = 2;  
}
```

```
// Cambiar estado de usuario
```

```
message ChangeStatus {  
    optional string username = 1;  
    optional string status = 2;  
}
```

```
// Mandar un mensaje
```

```
// all = todos los usuarios
```

```
// (username) = usuario específico
```

```
message Message {  
    optional string receiver = 1;  
    optional string sender = 2;  
    optional string text = 3;  
}
```

```
// Obtener informacion de usuario
```

```
message UserInformation {  
    optional string username = 1;  
    optional string ip = 2;  
    optional string status = 3;  
}
```

```
// Solicitud de información de usuario/s
```

```
// user (all) = todos los usuarios
```

```
// user (username) = usuario en específico
```

```
message UserRequest {  
    optional string user = 1;  
}
```

```
// Mostrar usuarios conectados
```

```
message ConnectedUsers {  
    repeated UserInformation users = 1;
```

```
}
```

```
// Solicitud de cliente
// option (0) = Registro de usuario
// option (1) = Listado de usuarios conectados
// option (2) = Información de usuario
// option (3) = Cambio de estado
// option (4) = mensaje
message ClientRequest {
    enum Option
    {
        USER_LOGIN = 0;
        CONNECTED_USERS = 1;
        USER_INFORMATION = 2;
        STATUS_CHANGE = 3;
        SEND_MESSAGE = 4;
    }
    optional Option option = 1;
    optional UserRegistration newuser = 2;
    optional UserRequest user = 3;
    optional ChangeStatus status = 4;
    optional Message messg = 5;
}
```

```
// Respuesta del servidor
// option (0) = Registro de usuario
// option (1) = Listado de usuarios conectados
// option (2) = Información de usuario
// option (3) = Cambio de estado
// option (4) = mensaje
message ServerResponse {
    enum Option
    {
        USER_LOGIN = 0;
        CONNECTED_USERS = 1;
        USER_INFORMATION = 2;
        STATUS_CHANGE = 3;
        SEND_MESSAGE = 4;
    }
    optional Option option = 1;
    enum Code
    {
        FAILED_OPERATION = 0;
        SUCCESSFUL_OPERATION = 1;
    }
}
```

```
}  
  optional Code code = 2;  
  optional string response = 3;  
  optional ConnectedUsers users = 4;  
  optional UserInformation user = 5;  
  optional Message messg = 6;  
  optional ChangeStatus status = 7;  
}
```