

FORMATO DA MENSAGEM

1 Byte	1 Byte	1 Byte	1 Byte
CÓDIGO	DANO	COUNT_FLAGS	FLAGS

CÓDIGO (int):

- 0: Erro
- 1: Carta 1 - Ataque
- 2: Carta 2 - Óleo de Humanóide
- 3: Carta 3 - Igni
- 4: Carta 4 - Quen
- 5: Carta 5 - Poção Sharpness
- 6: Carta 6 - Poção Andorinha
- 7: Confirmação de conexão (Pronto/ACK)
- 8: Encerramento forçado de conexão
- 9: Fim de jogo

DANO (int): valor de dano causado na jogada

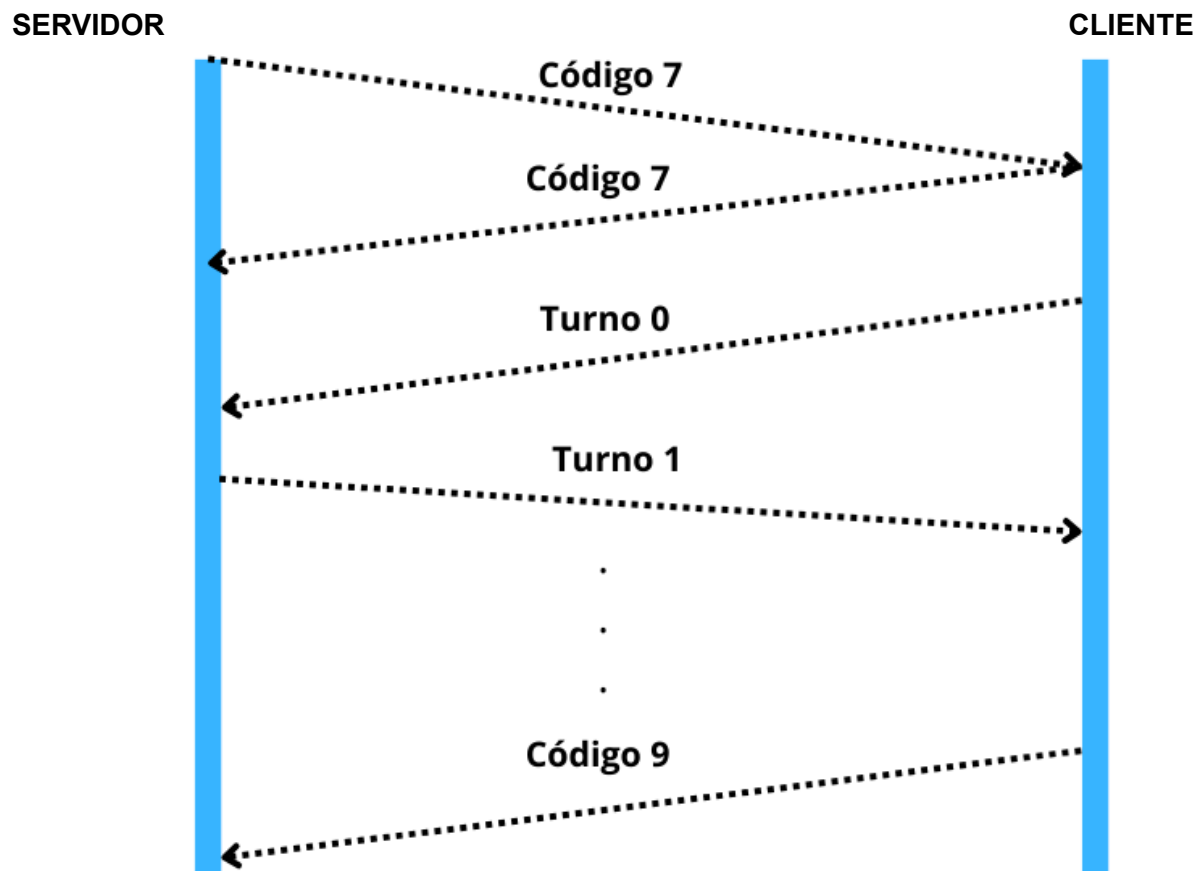
COUNT_FLAGS (int): Quantidade de Flags/Efeitos aplicados na jogada

FLAGS (str): string contendo os caracteres dos efeitos aplicados na jogada

O: Efeito de Óleo de Humanóide aplicado na jogada

D: Efeito DoubleDamage (Sharpness) aplicado na jogada

FLUXO DE MENSAGENS



Acima um exemplo do fluxo de mensagens. Servidor inicia enviando um código 7 informando que está pronto. O cliente recebe e envia também iniciando o jogo. O cliente sempre inicia pois joga nos turnos pares. No exemplo acima, o cliente perde o jogo, assim enviando código 9 ao servidor que finaliza o jogo.