**ServerがClientと送受信する情報についての規則**

**以下ServerをS、ClientをCとする。**

**送受信する内容(“”で囲まれた場所)は全て1つのStringとしてやりとりする**

**各コマンドの詳細な説明は最後に行う。**

1. **新規登録**

**(“SignUp,playername password”)**

**C→Sの情報。これに対して以下の情報をSからCへ送信する。**

**同じプレイヤー名が既に存在すれば (“SignJudge,success”)**

**なければ (“SignJudge,error”)**

1. **ログイン**

**(“Login,playername password”)**

**C→Sの情報。これに対して以下の情報をSからCへ送信する。**

**アカウントが存在すれば (“LoginJudge,success”)**

**なければ (“LoginJudge,error”)**

1. **ステージのクリア状況確認**

**(“CfmStage,null”)**

**C→Sの情報。これに対して以下の情報をSからCへ送信する。**

**(“CfmStage,clearMaxStage”)**

1. **ステージクリアの状況送信**

**(“SendClearStage,stage”)**

**C→Sの情報**

1. **自己ハイスコア送信**

**(“SendScore,stage score”)**

**C→Sの情報**

1. **自己ハイスコア情報確認**

**(“CfmScore,stage”)**

**C→Sの情報**

**これに対して以下の情報をSからCへ送信する。**

**(“ScoreInfo,score)**

1. **ランキング情報確認**

**(“CfmRank,stage”)**

**C→Sの情報**

**これに対して以下の情報をSからCへ送信する。**

**(“RankInfo,topPlayername topScore/secondPlayername secondScore/null)**

**コマンド詳細**

**１．**

**・アカウントが存在すればログインする。**

**・同一アカウントで複数のパソコンから同時にログインしようとすると弾く。**

**2.**

**・既に使用されているユーザ名でなければ新規登録する。**

**3.**

**・clearMaxStageはステージ1が未クリアなら0で、0-4で表示する。**

**4.**

**・クリアしたステージ番号の送信**

**5.**

**・(“SendScore,1 2000”)は「ステージ1のスコアは2000sec」**

**6.**

**・サーバに保存してあるハイスコアを確認する。**

**7.**

**・stageのランキングを確認する。**

**・ユーザ名とスコアのセットを/で区切り10人分用意する。**

**・ランクイン人数が10に満たない場合は/nullで終わらせる。(2人なら name score/null となる。)**