

PROTOKÓŁ SZACHÓW

Po połączeniu z serwerem CLIENT wysyła:

- HELLO
- NR_SEQ – losowy numer wygenerowany

SERWER odpowiada:

- HELLO
- NR_SEQ – podniesiony o 1 numer uzyskany od Klienta

Po przywitaniu CLIENT prosi o port na którym zostanie wymieniony klucz publiczny

- WAITFORPORT
- NR_SEQ – podniesiony o 1 numer otrzymany od Servera

SERWER odpowiada

- PORT
- NEW_PORT – numer portu na który ma się połączyć Client
- NR_SEQ - podniesiony o 1 numer otrzymany od Klienta

Po otrzymaniu Client odpowiada po czym łączy się z Serverem na podanym porcie i tam następuje wymiana klucza:

- READYPORT
- NR_SEQ - podniesiony o 1 numer otrzymany od Servera

Przed rozpoczęciem gry SERWER wysyła dane gracza:

- PLAYERDET
- PLAYER_NUM – numer gracza w danej grze (0 lub 1)
- GAME_ID – numer rozgrywanej gry
- NR_SEQ - podniesiony o 1 numer otrzymany od Klienta

CLIENT odpowiada:

- GAME
- IDSESSION – id sesji wygenerowany z numeru gracza i gry
- NR_SEQ - podniesiony o 1 numer otrzymany od Servera

W trakcie gry Client wysyła różne żądania

Po informacje o grze:

- PROTOCOL01P – nazwa protokołu
- IDSESSION – nr sesji
- INFO – prosi o informacje o grze

Odpowiedź serwera:

- PROTOCOL01P
- INFO
- GAMEREADY – czy gra gotowa
- WHO_MOVE – którego gracza jest ruch
- BOARD – czy może przysyłać plansze
- CHECKMATEWHITE – czy szachmat białego
- CHECKMATEBLACK – czy szachmat czarnego
- KINGCHECKWHITE – czy szach biały
- KINGCHECKBLACK – czy szach czarny

Po plansze:

- PROTOCOL01P – nazwa protokołu
- IDSESSION – nr sesji

- BOARD – prosi o plansze gry

Odpowiedź serwera:

- PROTOCOL01P
- BOARD
- BOARD_GAME – wysyła plansze binarnie

Po możliwe do wykonania ruchy:

- PROTOCOL01P – nazwa protokołu
- IDSESSION – nr sesji
- VALIDMOVES
- ROW – rząd danej figury
- COLUMN – kolumna danej figury

Odpowiedź serwera:

- PROTOCOL01P
- VALIDMOVES
- NUM_VALIDMOVES – liczba możliwych ruchów
- END_ROW – rząd gdzie może skończyć figura
- END_COLUMN – kolumna gdzie może skończyć figura

Po pozycje króla:

- PROTOCOL01P – nazwa protokołu
- IDSESSION – nr sesji
- KINGPOS
- PLAYER – numer gracza

Odpowiedź serwera:

- PROTOCOL01P
- KINGPOS
- ROW – rząd gdzie jest król
- COLUMN – kolumna gdzie jest król

Po wykonanie ruchu:

- PROTOCOL01P – nazwa protokołu
- IDSESSION – nr sesji
- MOVE
- START_POS – pozycja początkowa wykonanego ruchu
- END_POS – pozycja końcowa wykonanego ruchu

Odpowiedź serwera:

- PROTOCOL01P
- MOVE
- MOVEMADE – czy wykonany został ruch

Po ruch do narysowania:

- PROTOCOL01P – nazwa protokołu
- IDSESSION – nr sesji
- DRAWMOVE – prosi o plansze gry

Odpowiedź serwera:

- PROTOCOL01P
- DRAWMOVE
- START_ROW – rząd początkowej pozycji figury
- START_COLUMN – kolumna początkowej pozycji figury

- END_ROW – rząd końcowej pozycji figury
- END_COLUMN – kolumna końcowej pozycji figury

W przypadku zakończenia gry Client wysyła:

- END
- WHO_WIN – kto wygrał

W przypadku błędu:

- ERROR
- NR_ERR – numer błędu

Kody błędów:

401 – Błąd zły id sesji

402 – Błąd nieprawidłowego NR_SEQ

403 – Błąd przy połączeniu na nowym porcie

599 – Błąd złego protokołu od serwera