

Handshake:

Klient łączy się z serwerem, wysyłając komunikat CONNECT [nazwa_gracza]. W komunikacie tym klient informuje serwer o chęci dołączenia do gry i podaje swoją nazwę gracza.

Serwer odpowiada komunikatem WELCOME [nazwa_gracza], potwierdzając połączenie i powitając gracza.

Rozpoczęcie gry:

Po nawiązaniu połączenia, klient może wysłać komunikat NEW_GAME, informując serwer o chęci rozpoczęcia nowej gry.

Serwer odpowiada komunikatem INITIAL_CARDS [karty_gracza1] [karty_gracza2] ..., przesyłając początkowe karty dla wszystkich graczy.

Ruchy gracza:

Gracz wykonuje ruch, wysyłając komunikat MOVE [karta1] [karta2] W komunikacie tym gracz przekazuje serwerowi informację o kartach, które chce zagrać.

Serwer analizuje ruch i odpowiada komunikatem MOVE_ACCEPTED, jeśli ruch jest poprawny, lub MOVE_REJECTED [powód_odrzużenia], jeśli ruch nie spełnia zasad gry.

Aktualizacja stanu gry:

Po każdym ruchu, serwer przesyła aktualny stan gry wszystkim klientom za pomocą komunikatu GAME_STATE [stan_gry]. Stan gry może obejmować informacje o aktualnym graczu, stosie kart, liczbie kart w rękach innych graczy itp.

Zakończenie tury:

Po zakończeniu ruchu, serwer informuje klientów o zmianie gracza, który ma teraz kolej na ruch, poprzez komunikat TURN_CHANGE [nazwa_gracza].

Zakończenie gry:

Gdy gra dobiegnie końca, serwer wysyła komunikat końcowy GAME_OVER [wynik_gry], informujący graczy o wyniku gry.

Warto również uwzględnić obsługę błędów poprzez komunikaty ERROR [komunikat_błędu] w przypadku nieprawidłowych sytuacji, takich jak niepoprawne żądania klienta czy błędy wewnętrzne serwera.