

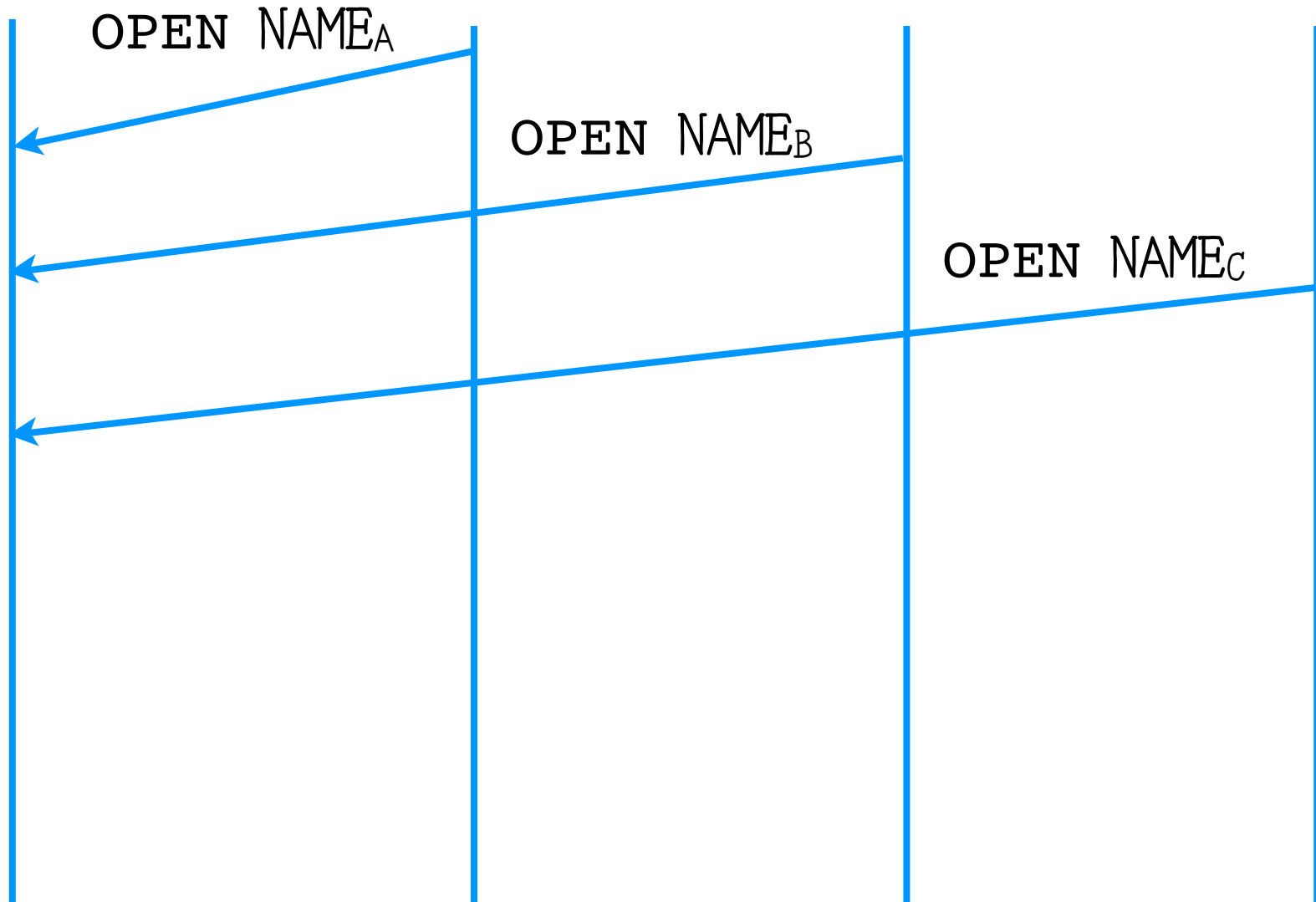
リバーシ対戦プロトコル

プロトコル概要

- `COMMAND Arg1 ... Argn\n`
という形式のメッセージをやりとり
 - ◆ `COMMAND`は
 - * `OPEN`, `START`, `END`, `MOVE`, `ACK`, `BYE`の5つ
 - サーバが発行
 - `START`, `END`, `MOVE`, `ACK`, `BYE`
 - クライアントが発行
 - `OPEN`, `MOVE`
 - ◆ `COMMAND`と引数の間は空白文字1つで区切られる

開始

サーバ クライアント クライアント クライアント

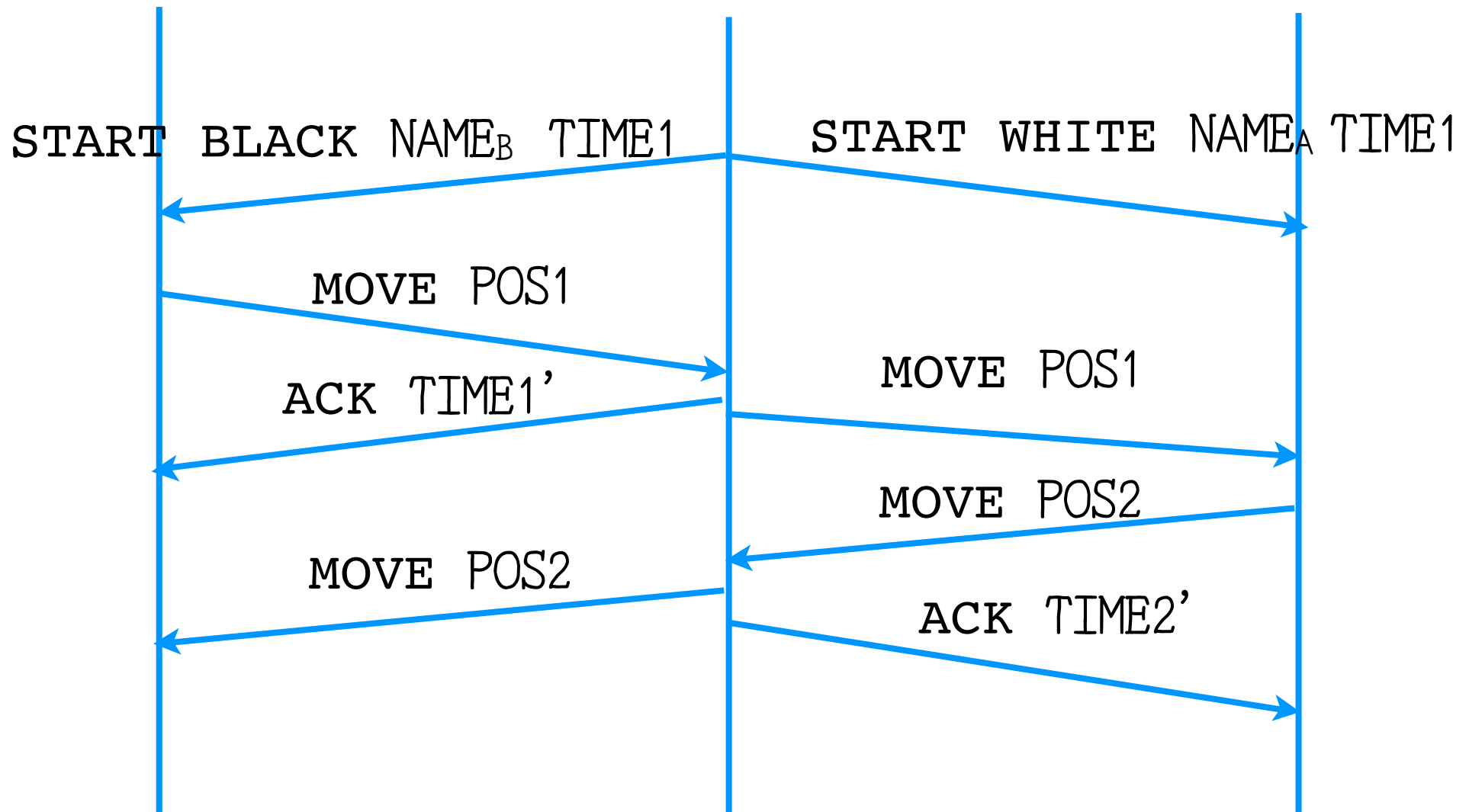


1ゲーム開始

クライアントA

サーバ

クライアントB

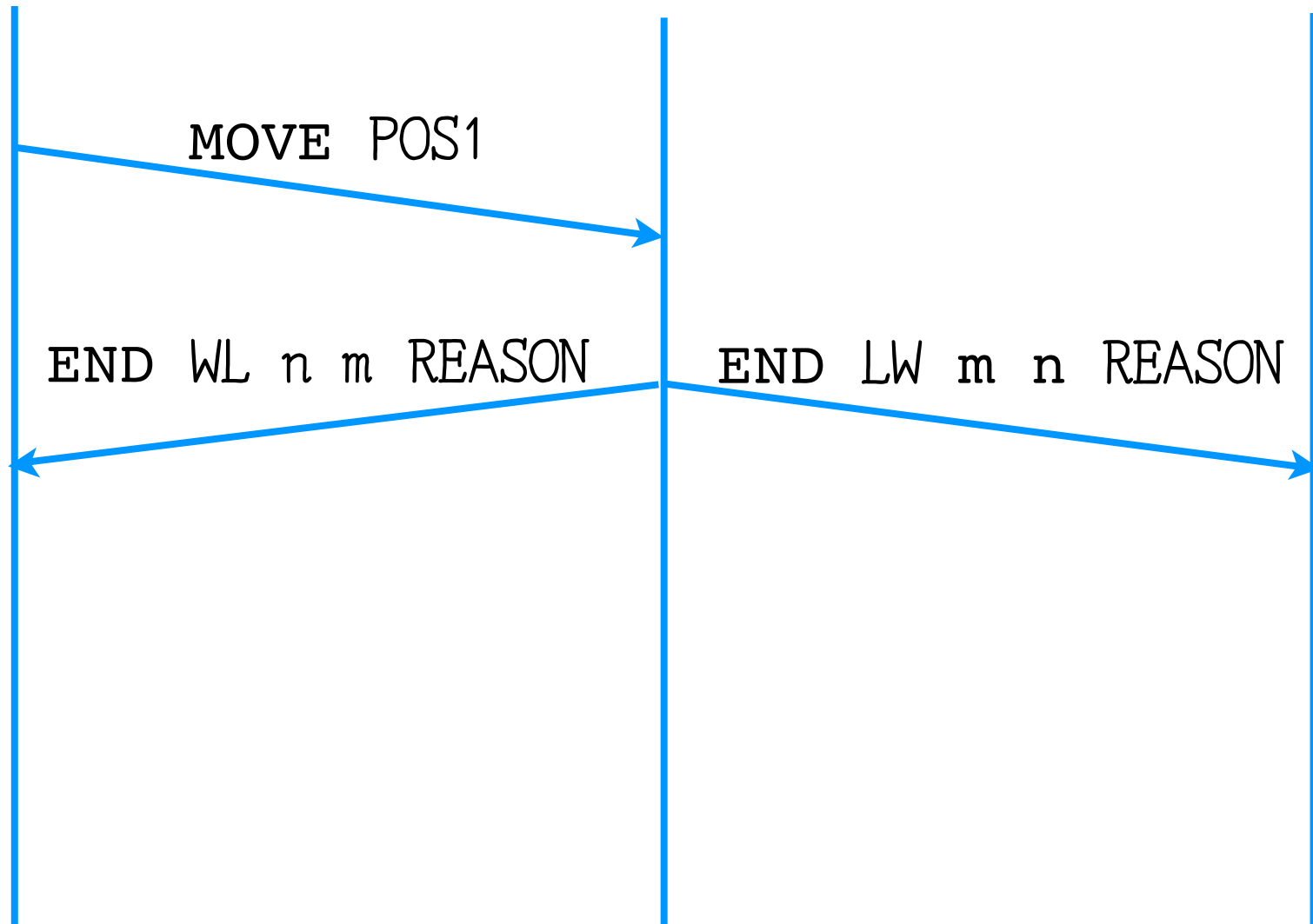


1ゲーム終了

クライアントA

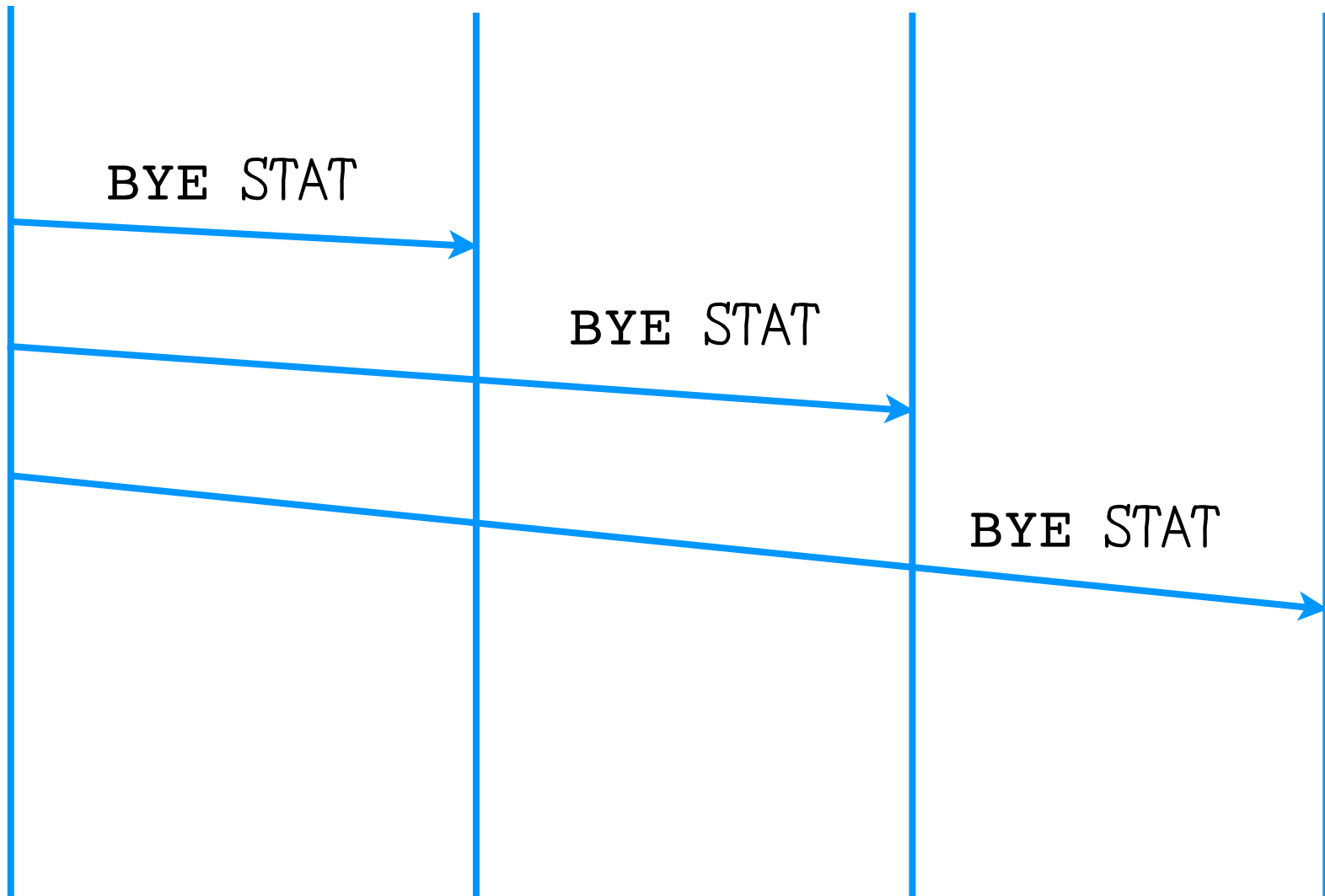
サーバ

クライアントB



終了

サーバ クライアント クライアント クライアント



各メッセージ

- OPEN *PLAYER_NAME*
 - ◆ *PLAYER_NAME*は改行，空白を含まない
- START *WB OPPONENT_NAME TIME*
 - ◆ *WB*はBLACKかWHITE
 - * BLACKは黒を表し先手
 - * WHITEは白を表し後手
 - ◆ *OPPONENT_NAME*は対戦相手の名前
 - * 相手からサーバに
OPEN *PLAYER_NAME*で送られてきたもの
 - ◆ *TIME*は持ち時間 (in ms)

各メッセージ

- END WL n m REASON
 - ◆ WLはWinかLoseかTie
 - * nとmは自分と相手の石の数
 - ◆ REASONは空白を含まない非空な文字列
 - * 勝敗のついた理由を表す
- BYE stat
 - ◆ statは参加者1 スコア1 勝ち数1 負け数1 …という列

各メッセージ

○ MOVE M

- ◆ Mは着手する座標かPASS
 - * 座標はC4といった形式

○ ACK TIME

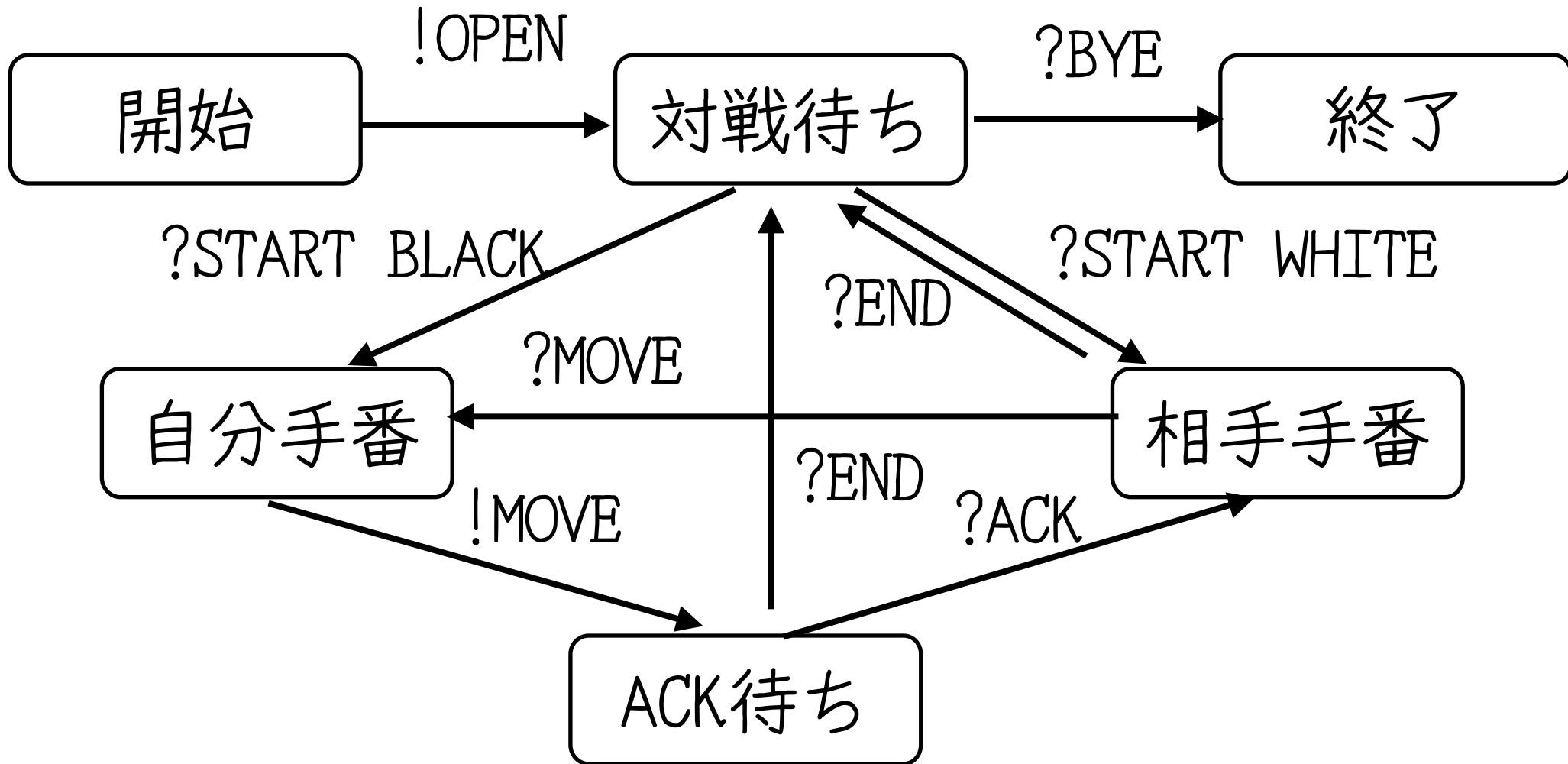
- ◆ TIMEは更新された残り時間 (in ms)
- ◆ 0になっても100ms程度は許される
 - * サーバの設定依存

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2								
3								
4				●	●			
5				●	●			
6								
7								
8								

注意

- 複数のクライアントからOPENされたときに、どれとどれが何回対戦するかはサーバ次第
 - ◆ 今のサーバは総当たり戦を行う

クライアントの状態遷移



?: 受信, !: 送信