

## Protocolo de comunicación – Conecta 4

El carácter delimitador usado es el '#'. Lo situado en minúsculas entre las almohadillas serán variables (ejemplo: email del usuario).

<b>Petición</b>	<b>Mensaje</b>	<b>Descripción</b>	<b>Dirección</b>
Start	START#	Mensaje enviado al servidor cuando se instancia un cliente para iniciar el proceso de comunicación.	Cliente a Servidor
Start	START#OK#	Mensaje de confirmación del servidor.	Servidor a Cliente
Login	LOGIN#email#password#	Mensaje de petición de login al servidor	Cliente a Servidor
Registro	REGISTRO#email#nick#password#	Mensaje de petición de registro al servidor	Cliente a Servidor
Ranking	nick#RANKING#	Solicitud del top 5 del ranking al servidor	Cliente a Servidor
Conectados	nick#DISPONIBLES	Solicitud del cliente para ver qué usuarios están conectados y así poder retarlos	Cliente a Servidor
Información partidas	nick#JUGAPER#	Petición de información sobre partidas ganadas, perdidas y jugadas del usuario.	Cliente a Servidor
Información partidas rival	nick#JUGAPERival#	Petición de información sobre partidas ganadas, perdidas y jugadas del rival.	Cliente a Servidor
Retar	nick#RETAR#nickRival#	Solicitud de reto de un usuario a otro	Cliente a Servidor
Respuesta al reto	nick#RESPUESTARETO#SI# nick#RESPUESTARETO#NO#	Respuesta del usuario al reto que se le ha mandado	Cliente a Servidor
Colocar ficha	nick#FICHA#idPartida#columna#	Solicitud para colocar ficha en el tablero	Cliente a Servidor
Respuesta al registro	REGISTRO#OK# REGISTRO#NOK#EMAIL# REGISTRO#NOK#NICK# REGISTRO#NOK#PASSWORD# REGISTRO#NOK#	Respuesta del servidor al cliente por su registro indicando el tipo de error (de haberlo)	Servidor a Cliente
Repuesta al Login	LOGIN#OK# LOGIN#NOK#	Respuesta del servidor al cliente de su login	Servidor a Cliente
Respuesta Disponibles	DISPONIBLES#user1#user2#...	Respuesta encadenando todos los usuarios conectados en ese momento	Servidor a Cliente
Gestión reto	TERETAN#nick#	Cuando se recibe un 'RETAR' se manda esa petición de reto al otro usuario con un 'TERETAN#nick#'	Servidor a Cliente
Respuesta al reto (servidor)	PARTIDA#SI# PARTIDA#NO#	Cuando se recibe un 'RESPUESTARETO' se gestiona y se avisa al otro usuario (si o no)	Servidor a Cliente
Error con fichas	ERROR#FINPARTIDA# ERROR#NOTURNO# ERROR#COLUMNA#	Cuando se recibe una ficha se gestiona el error: columna llena, no es su turno o la partida ya ha finalizado.	Servidor a Cliente

Ficha correcta	FICHA#EXITO# PINTARFICHARIVAL#fil#col#	La ficha es colocada con éxito. A mayores hay que pintar la ficha en el tablero del rival, enviándole el aviso.	Servidor a Cliente
Respuesta Ranking	RANKING#top5#	Devuelve en un solo String el top 5 jugadores con más partidas ganadas	Servidor a Cliente
Estadísticas usuario	JUGAPER#jug#gan#perd# JUGAPERival#jug#gan#perd#	Devuelve las partidas jugadas, ganadas y perdidas del usuario.	Servidor a Cliente
Ganador	GANADOR#ganador	Si hay un ganador se comunica a los jugadores	Servidor a Cliente
Empate	EMPATE#	De haber un empate (tablero lleno) se avisa a los jugadores	Servidor a Cliente