각 명령의 끝은 /로, 명령 내에서 매개변수의 구분은 $로 함

서버 접속 시

TCP 클라이언트 소켓 연결 직후 "(유저명)$(비밀번호)/" 전송. 실패 시 연결이 끊기며 성공 시 "logged/" 명령 수신.

각 플레이어의 유저명$비밀번호/는 POSTECH$1234/, KAIST$5678/ (실제 게임에서는 변경될 예정)

양쪽 플레이어가 모두 접속한 이후에 게임이 시작됨.

클라이언트 명령어 목록

Init$(X좌표),(Y좌표)$(X좌표),(Y좌표)$(X좌표),(Y좌표)/

GameStart 이후 TurnTimeOut이 전송되기 전에 사용해 첫번째 턴 시작 전 말의 위치를 초기화함

Move$(말 번호)$(방향)/

말을 해당 방향으로 이동, 방향은 U(y+) D(y-) L(x-) R(x+)

Respawn$(말 번호)$(X좌표),(Y좌표)/

말을 해당 위치에 부활, 실패할 시 대기 명령으로 간주해 동작하지 않음

Wait$(말 번호)/

대기 명령, 특정한 동작을 하지 않음

\*살아 있는 말에게 정상적인 이동 명령을 하지 않을 시 마지막으로 이동한 방향으로 이동합니다. 가장 첫 턴에 아무런 명령도 하지 않았을 경우 포스텍은 오른쪽(x+), 카이스트는 왼쪽(x-)로 이동합니다.

서버에서 송신하는 정보 목록

GameStart/

게임 시작 알림

GameOver/

게임 종료 알림

TurnStart$(정수)/

다음 TurnTimeOut까지 클라이언트로부터 명령 수신함, 정수는 현재 턴

TurnTimeout/

다음 TurnStart/까지 클라이언트가 송신한 정보 무시함

Friendly\_Unit$(L/D),(X좌표),(Y좌표)$(L/D),(X좌표),(Y좌표)$(L/D),(X좌표),(Y좌표)$/

아군 유닛 각각의 생사와 현재 위치(L이 생존, D가 사망, 마지막 유닛이 투명 유닛)

Enemy\_Unit$(L/D),(X좌표),(Y좌표)$(L/D),(X좌표),(Y좌표)$(L/D)$/

적 유닛 각각의 생사와 현재 위치(투명 유닛의 위치는 제외)

Friendly\_Area$(X좌표),(Y좌표)$(X좌표),(Y좌표)$ ... (X좌표),(Y좌표)$/

아군 진영의 모든 칸 좌표

Enemy\_Area$(X좌표),(Y좌표)$(X좌표),(Y좌표)$ ... (X좌표),(Y좌표)$/

적 진영의 모든 칸 좌표

Friendly\_Stocks$(정수)$/

아군의 남은 부활 횟수

Enemy\_Stocks$(정수)$/

적의 남은 부활 횟수