

Protocolo de Aplicação - Jogo da Velha

Este documento descreve um protocolo de aplicação simples em texto plano para a comunicação entre dois jogadores em uma partida de jogo da velha (*tic-tac-toe*).

Estrutura da Mensagem

Uma linha de texto terminada por '\n'. O formato segue: COMANDO [parâmetros]

- COMANDO: palavra em maiúsculas indicando a ação;
- Parâmetros: separados por espaço.

Conjunto de Mensagens

Controle da Partida

- HELLO <nome> → identifica o jogador.

Jogadas

- MARK <coluna> → faz uma jogada (0 a 8).
- INVALID → jogada inválida (posição ocupada ou fora do tabuleiro ou enviada jogada na vez do outro jogador).
- OK → jogada aceita.

Estado da Partida

- BOARD <estado> → envia o estado do tabuleiro como string de 9 caracteres (X, O ou -).
- WIN <simbolo> → anuncia vitória.
- DRAW → anuncia empate.

Encerramento

- QUIT → jogador desistiu.
- BYE → finalização normal.

Exemplo de Partida

HELLO Eduardo

HELLO Rodrigo

MARK 0

OK

BOARD X-----

MARK 4

OK

BOARD X---O---

MARK 1

OK

BOARD XX--O---

MARK 8

OK

BOARD XX--O---O

MARK 2

OK

BOARD XXX-O---O

WIN X

BYE