

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
```