**CẤU TRÚC LỆNH SERVER :**

* 6 kí tự đầu tiên là để xác định loại lệnh
* Gửi yêu cầu đăng kí alias:
  + Cấu trúc yêu cầu đăng kí alias: /:AL:/<alias> => đăng kí alias là <alias>. VD: /:al:/nam
  + Xác nhận thêm thành công (added): /:AD:/ => đã thêm alias vào danh sách client
  + Xác nhận trùng alias (conflicted): /:CF:/ => chưa thêm vào danh sách, nhập lại alias khác
* Yêu cầu ngắt kết nối:
  + Cấu trúc yêu cầu đóng kết nối (disconnect): /:DC:/ => yêu cầu ngắt kết nối
  + KHÔNG GỬI TRẢ XÁC NHẬN VỀ CLIENT VÌ CLIENT ĐÃ ĐÓNG KẾT NỐI
* Yêu cầu gửi tin nhắn:
  + Cấu trúc: /:MS:/<recipient><alias người nhận></recipient><content><nội dung></content>
  + => gửi tin nhắn có nội dung <nội dung> tới <alias người nhận>
  + Nội dung tin nhắn có thể là tin nhắn chat, các lệnh đánh, xin thua,... được quy định ở client
  + Xác nhận thành công (succeed): /:SC:/
  + Xác nhận không tìm thấy alias này trong danh sách client đang kết nối (not found): /:NF:/
* Lệnh gửi danh sách client online về từ server về client (Lưu ý: lệnh sẽ gửi danh sách về client bất cứ lúc nào sự thay đổi trong danh sách client đang online. Nhớ bắt lỗi chuỗi tên client rỗng)
  + Cấu trúc /:CL:/<client1>;<client2>;<client3>;…

**CẤU TRÚC LỆNH CLIENT** (phần <nội dung> trong yêu cầu gửi tin nhắn lên server):

* 6 kí tự đầu là để xác định loại lệnh.
* Lệnh gửi tin nhắn cho người chơi khác
  + Cấu trúc lệnh gửi tin nhắn /:TN:/ <nội dung tin nhắn>
  + Lời mời /:LM:/<nội dung lời mời>
  + Đánh /:TD:/<x>;<y>
  + Xin thua /:XT:/