**Estructura de los mensajes:**

**Saludo del servidor:**

{codigo:1,

nombre:” ”;

tiempo:N,(seg)

espacios: N

}

Broadcast

Envía el servidor

**Solicitud de entrada:**

{codigo:2,

Nombre:””

}

Unicast

Envía el cliente

**Aceptación:**

{codigo:3

aceptado:true,false,

direccion:””,

id:””

}

Unicast

Envía el servidor

Si aceptado es false los valores de id y direccion deben ser null.

**Presentación de juego:**

{codigo:4,

Jugadores:[

{nombre,id\_asignado},

…

{nombre,id\_asignado}

]

}

Multicast

Envía el servidor

**Comienzo de ronda:**

{codigo:5,

Puntaje:[

{id,puntaje}

…

{id,puntaje}

]

}

Multicast

Envía el servidor

El puntaje es el de la ronda anterior, en la primera ronda los puntajes son null.

**Mensaje de bono:**

{codigo:6,

Bono:true/false

}

Unicast

Envía el cliente

El servidor verifica si es candidato al bono.

**Ofrecer carta:**

{codigo:7,

id:N

}

Unicast

Envía el servidor.

**Respuesta a oferta de carta:**

{codigo:8,

Jugar:true/false

}

Unicast

Envía el Cliente.

**Envío de carta:**

{codigo:9,

id:N, (id del cliente)

carta:”#-t”,

}

Multicast

Envía el servidor.

#-t, numero-tipo, para el tipo solo se usa la primera letra (t=trébol, p=pica, d=diamante, c=corazón), para el A,K,Q,J se utilizara esta letra como valor del número.

**Final de partida:**

{codigo:10,

rondas:N,

cartas\_jugadas:N,

puntaje:[

{id,puntaje}

…

{id,puntaje}

]

desempate:true/false

}

Multicast

Envía el servidor.

**Error (alguien se fue)**

{codigo:11,

Id:N

}

Multicast

Envía el servidor

**REGLAS:**

1.- El As vale 11 a menos que el jugador pase de 21.

2.- #-t, numero-tipo, para el tipo solo se usa

la primera letra (t=trébol, p=pica, d=diamante, c=corazón), para el A,K,Q,J se utilizara esta letra como valor del número.

3.- Mínimo de cartas para iniciar ronda pidiendo cartas serán 5 por jugador. Mínimo para jugar ronda sin pedir serán 2 por jugador.

4.- El servidor valida si el cliente puede entrar a bonificación o no.