

RC	Significato RC	RS	Significato RS	Elaborazione
AC<nomeUtente>	Richiesta di accesso alla partita passando il proprio nome utente			
		OK<ID>	Accesso alla partita concesso, viene passato l' ID (sequenza di 10 caratteri alfanumerici) per le richieste successive	Il server controlla la sua lista di connessioni e nel caso in cui ci siano posti liberi genera un ID. In seguito memorizza e assegna l' ID al nome utente passato in richiesta.
		EU	Nome utente già utilizzato	
		MX	Il server non può più accettare richieste perché la partita è piena (Max 4 connessioni)	Il server controlla la sua lista di connessioni e controlla che ci siano posti liberi. In caso negativo restituisce questa risposta.
		ER	Errore generico	
DS<ID>	Richiesta di distribuzione carte			
		CR<S><V> (<S><V> per 10)	Il server restituisce 10 carte al client inviandogli il valore e il seme di ognuna. I semi sono 4 e possono essere: C – S – B – D. I numeri vanno da 0 a 9. Il dieci è codificato attraverso lo 0.	Il server controlla che tutti i giocatori siano connessi, inizia così la distribuzione delle carte in maniera casuale
		WA	Il server non è ancora pronto a distribuire le carte	Il server controlla che tutti i giocatori siano connessi. In caso negativo restituisce questa risposta.
		ER	Errore generico	

QU<ID>	Comunicazione uscita dalla partita.			Se la comunicazione avviene durante o dopo la distribuzione il server “recupera” tutte le carte distribuite ai client e decrementa il numero di client collegati. Se la comunicazione avviene durante la partita a qualsiasi richiesta da parte del client verrà risposto con l’errore di partita interrotta (PI).
TU<ID>	Il client chiede se è il suo turno di giocare			
		TX	Il server comunica al client che è il suo turno di giocare	Il server verifica se è il turno del client a cui è assegnato quell’Id
		TN	Il server comunica al client che non è il suo turno di giocare	
		PI	Partita interrotta a causa di uscita dalla partita da parte di un client	
		ER	Errore generico	
GC<ID>,<S><V>	Il client richiede di giocare una sua carta.			
		AF	Il server concede al client di effettuare la sua mossa.	Il server scala la carta dal mazzo del giocatore e la pone nel mazzo “tavolo”. Se una carta con lo stesso valore di quella giocata è presente sul tavolo entrambe le carte vengono trasferite dal server nel mazzo “carte vinte” del giocatore. Se il client gioca la carta con valore “1” tutte le carte del mazzo “tavolo” vengono trasferite dal server nel mazzo “carte vinte” del giocatore.
		ER	Errore generico	
ST<ID>	Il client richiede di sapere lo stato del tavolo (carte presenti in tavola)			

		CR [<S><V>] ([<S><V>] per 10)	Il server invia al client le carte presenti sul tavolo. Le carte scoperte in tavola possono raggiungere un massimo di 10 (una per valore, impossibile avere carte con lo stesso valore in tavola)	
		ER	Errore generico	
VP<ID>	Il client richiede di sapere quante carte ha accumulato e se ha vinto la partita.			
		PV<C>	Partita vinta. Il server invia il numero di carte totalizzate dal client.	Il server effettua il conteggio delle carte scorrendo il mazzo "carte vinte" del giocatore. Il client riceve questo messaggio se è quello che ha totalizzato più carte.
		PP<P>	Partita persa. Il server invia il numero di carte totalizzate dal client.	
		IC	Partita ancora in corso. Il server non invia il numero di carte totalizzate dal client prima della fine della partita.	
		ER	Errore generico	