**PROTOCOLO DE APLICACIÓN:**

|  |  |
| --- | --- |
| **PETICIÓN DEL CLIENTE (Envía cliente a servidor)** | **RESPUESTA DEL SERVIDOR (Envía servidor a cliente)** |
| **“0/”** 🡪 Desconectarse del servidor | No hay repuesta, hay un break (salimos del bucle y no envía nada. |
| **“1/Nombre/Contraseña”** 🡪 Iniciar sesión  -Nombre= nombre\_usuario  -Contraseña=contraseña\_usuario | **“1/x”**  -X = 0 🡪 Usuario o contraseña incorrectos.  -X = 1🡪 Inicio de sesión exitoso.  -X = -1 🡪 Ha ocurrido un error en SQL. |
| **“2/Nombre/Contraseña/Correo/Género”** 🡪 Registrar usuario nuevo.  -Nombre = nombre\_usuario  -Contraseña = contraseña\_usuario  -Correo = correo\_del\_usuario  -Género =género\_del\_usuario | **“2/x”**  -X = 0 🡪 Este usuario ya existía.  -X = 1🡪 Se ha creado el usuario satisfactoriamente.  -X = -1 🡪 Ha ocurrido un error SQL. |
| **“3/Nombre”** 🡪 Comprueba si ya existe el nombre de usuario que se está introduciendo al registrar un nuevo usuario.  -Nombre = nombre\_usuario | **“3/x”**  -X = 0 🡪 No existe.  -X = 1🡪 Sí existe.  -X = -1 🡪 Ha ocurrido un error SQL. |
| **“4/Tipo\_Construcción 🡪** Consulta básica1:  -Construcción = tipo\_de\_construcción. | **“4/x” 🡪** Devuelve una lista de construcciones del tipo de construcción especificado en todas las partidas.  -X = 0 🡪 La lista de este tipo de construcción está vacía.  -X = -1 🡪 Ha ocurrido un error en SQL.  -X = D\_Const1/Pos\_X1/Pos\_Y1/ID\_Const2/Pos\_X2/Pos\_Y2/… |
| **“5/Nombre” 🡪** Consulta básica2 | **“5/x” 🡪** Devuelve el dinero que tiene la persona especificada.  -X = -2 🡪No existe el jugador.  -X = -1 🡪 Ha ocurrido un error en SQL. |
| **“6/” 🡪** Consulta básica3 | **“6/x” 🡪** Devuelve los nombres de los jugadores y la descripción de los logros que cada jugador ha obtenido, pero no ha reclamado su recompensa.  -X = 0 🡪 La lista está vacía.  -X = -1 🡪 Ha ocurrido un error en SQL.  -X = Usuario1/Descripcion\_logro1/Usuario2\_Descripcion\_logro2 ... |
|  | NOTIFICACIÓN:  **“7/n/Nombre\_usuario1/Nombre\_usuario2/...”** 🡪 Envía la lista de usuarios conectados a todos los usuarios.  (n es el número de usuarios conectados) |
| **“8/Num\_invitados/Inv\_Num1/Inv\_Num2/…” 🡪** Envía mensaje de invitación en el que aparecen los jugadores que se quiere invitar.  -Num\_invitados: número de invitados.  -Inv\_Num1: Nombre invitado 1.  -Inv\_Num2: Nombre invitado 2.  … | **“8/ID\_partida”** 🡪 Se responde al usuario que ha enviado la invitación.  -“ID\_partida”: ID de la partida que se ha creado.  NOTIFICACIÓN:  **“9/ID\_partida/Nombre\_invitador” 🡪** Se envía notificacióna todos los jugadores que han sido invitados, en la que se dice quien les ha invitado. |
| **“10/ID\_Partida/x” 🡪** Envía si acepta la invitación o no.  -X= 0: Rechazado.  -X=1: Aceptado. | **“10/1” 🡪** Avisa al usuario que ha aceptado la invitación que la partida se ha creado.  NOTIFICACIÓN:  **“11/ID\_partida/Nombre\_persona\_que\_ha\_aceptado” 🡪** Se envía notificacióna los jugadores invitados (aceptados o no), en la que se dice el ID de partida y la persona que ha aceptado.  (cada vez que una persona acepta se envía una notificación). |
| **“12/ID\_Partida/Nombre\_enviador/frase” 🡪** Envía un mensaje por en chat de partida. | **“12/x” 🡪** 1 si se ha enviado correctamente el mensaje, 0 si ha ocurrido un error.  **“13/nombre\_enviador/frase” 🡪** Notificación que se envía a todos los jugadores de la partida con el mensaje. |
| **“14/ID\_Partida/Nombre\_usuario/x/y”** **🡪** Envía la posición del jugador al servidor. | **“14/Nombre\_usuario1/x1/y1/Nombres\_usuario2/x2/y2…”** **🡪** Recibe las posiciones de los demás jugadores |
| **“15/ID\_Partida/mapa”** **🡪** Inicia la partida | **“15/1”** **🡪** Partida iniciada correctamente.  **“16/x”** **🡪** Notificación que reciben todos los jugadores cuando se ha iniciado la partida. X: número de mapa. |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |