типы xml, которые могут быть получены от сервера:

|  |  |
| --- | --- |
| DOCTYPE | значение |
| change | изменения, затрагивающие других игроков |
| stat | изменения, затрагивающие самого игрока |
| vote | обновляется список голосов при голосовании |
| init | инициируется указанный режим |
| select | регистрация нового игрока |

**DOCTYPE select**

|  |  |
| --- | --- |
| <?xml version="1.0"?>  <!DOCTYPE select>  <select>  <namecorrect/>  <nonamecorrect/>  <rolecorrect/>  <list>  <Piggy>  <role>Captain</role>  <image>n\_16</image>  </Piggy>  <Harry>  <role>none</role>  <image>n\_1</image>  </Harry>  </list>  <unusedrole>  <Doctor/>  <Assistant/>  <Dep\_Doctor/>  ...  </unusedrole>  </select> | пересылается сервером на этапе регистрации после подключения игрока с каким-то именем. Если посланное имя не зарегистрировано, то отсылается <nonamecorrect/>.  Если имя зарегистрировано, единожды отсылается <namecorrect/>  и начинается высылаться список ролей с именами, если роль уже занята.  если при запросе роли она не занята и регистрация прошла успешно, то сервер единожды высылает <rolecorrect/>, и дальше только список ролей по мере его обновления до самого старта игры. |

* <Captain> Капитан
* <Doctor> Врач
* <Gunmen> Боевик
* <Assistant> Старший помощник
* <Engineer> Инженер
* <Scientist> Ученый
* <Signalmen> Связист
* <Dep\_Doctor> Dep. сокр. Deputy - Помощник врача, etc.
* <Passenger> Пассажир, человек без роли.

**DOCTYPE init**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| название инициированного режима | пример | комментарий |
| startgame | <?xml version="1.0"?>  <!DOCTYPE init>  <init>  <startgame/>  <list>  <Paggy status="1">  <Captain/>  </Paggy>  <Brian role="Doctor"/>  ...  </list>  <log>  <daytime N="1">  <event N="1">  <Paggy useitem="Battery">  Scanner  </Paggy>  </event>  <event N="2">  <voting for="alien" target="Paggy" result="0"/>  </event>  <event N="3">  <voting for="Captain" target="Paggy" result="-1"/>  </event>  </daytime>  <nighttime N="1">  </nighttime>  </log>  </init> | Старт игры, получение списка игроков и должностей.  status="2" - здоров  status="1" - в ванне  status="0" - мертв  log - хронология событий  result = -1 голосование отменено  result = 0 голосование окончено  если на диагностику, цель - человек  result = 1 цель заражена  result = 2 цель чужой |
| daytime | <?xml version="1.0"?>  <!DOCTYPE init>  <init>  <daytime N="1"/>  </init> | начало дня 1 |
| nighttime | <?xml version="1.0"?>  <!DOCTYPE init>  <init>  <nighttime/>  </init> | начало ночи |
| voting for = "role" | <?xml version="1.0"?>  <!DOCTYPE init>  <init>  <voting for = "role">  <target>Captain</target>  <Piggy/>  <Kermit/>  <Gonzo/>  </voting>  </init> | голосование на передачу игроку должности, должность указана в теге <target>, в остальных перечислены допущенные к голосованию игроки |
| voting for = "alien" | <?xml version="1.0"?>  <!DOCTYPE init>  <init>  <voting for = "alien">  <Piggy/>  <Kermit/>  <Gonzo/>  </voting>  </init> | голосование на проведение операции с перечислением участвующих игроков |
| endvoting for = "role" | <?xml version="1.0"?>  <!DOCTYPE init>  <init>  <endvoting for = "role">  <target>Captain</target>  <name>Piggy</name>  </endvoting>  </init> | окончание голосования за роль, указанную в <target>, ее получает игрок <name>  если в теле ничего нет, значит голосование было отменено либо не состоялось. |
| endvoting for = "alien" | <?xml version="1.0"?>  <!DOCTYPE init>  <init>  <endvoting for = "alien">  <name>Piggy</name>  <result>human</result>  </endvoting>  </init> | окончание голосования на проведение операции, ее проходит игрок <name> с результатом   * human - человек * alien - чужой * fetus - человек с эмбрионом   если в теле ничего нет, значит голосование было отменено либо не состоялось. |

все кто участвуют в голосовании - могут голосовать и могут быть выбраны

**DOCTYPE vote**

при каждом изменении голосов сервер отсылает всем обновленный войтлист следующего формата:

|  |  |
| --- | --- |
| <?xml version="1.0"?>  <!DOCTYPE vote>  <votelist>  <vote name ="Piggy">  <status>1</status>  <target>Gonzo</target>  </vote>  <vote name ="Kermit">  <status>0</status>  <target>Kermit</target>  </vote>  <vote name ="Gonzo">  <status>2</status>  <target>Piggy</target>  </vote>  </votelist> | атрибут name - кто голосовал  status:   * 0 не голосовал, * 1 - голосовал, * 2 - подтвердил голос;   target - против кого голос |

**DOCTYPE change**

приходит от сервера при изменении игрового состояния, на которые игрок не может повлиять

пример:

|  |
| --- |
| <?xml version="1.0"?>  <!DOCTYPE change>  <change>  <event name="Paggy" useitem="Scanner"/>  </change> |

|  |  |
| --- | --- |
| Событие | описание |
| <event name="Paggy" useitem="...">  Gonzo  </Paggy> | игрок использовал предмет на другого игрока |
| <event name="Paggy" useult="...">  Gonzo  </Paggy> | игрок ультанул на другого игрока |
| <event name="Paggy" status="up"/> | игрок встал из ванны |
| <event name="Paggy" status="down"/> | игрок попал в ванну |
| <event name="Paggy" status="died"/> | игрок погиб |
| <event name="Paggy" status="duty"/> | игрок помечается как дежурный, показывается ночью  дежурный может быть только один |
| <event name="Paggy" getrole="Captain"/> | игрок получил роль |
| <event name="Paggy" delrole ="Captain"/> | игрок потерял роль |
| <playmess>....</playmess> | игровое сообщение |

**DOCTYPE stat**

приходит от сервера при изменении игрового состояния, связанного с доступными игроку действиями

пример:

|  |
| --- |
| <?xml version="1.0"?>  <!DOCTYPE stat>  <stat>  <additem name="Blaster" power="0"/>  </stat> |

|  |  |
| --- | --- |
| Событие | описание |
| <additem name="Blaster" power="0"/> | добавлен предмет с зарядом 0  0 - заряжен,  1 или 2 - не заряжен  при каждом старте нового дня счетчик сам уменьшается на 1, если не равен 0. |
| <useditem name="Blaster"/> | при успешном использовании предмета |
| <delitem name="Blaster"/> | удаляется предмет из инвентаря |
| <addrole name="Captain"/> | получена должность |
| <role name="Captain"/> | потеряна должность |
| <alien/> | игрок осознается как чужой |
| <HP size="3"/> | текущий уровень здоровья |

===================================================================================================

типы xml, формируемые клиентом для отправки на сервер:

|  |  |
| --- | --- |
| DOCTYPE | значение |
| changing | выполнить действие |
| voting | проголосовать в текущем голосовании |
| selecting | регистрация на сервере |

**DOCTYPE selecting**

|  |
| --- |
| <?xml version="1.0"?>  <!DOCTYPE selecting>  <selecting>  <regname avatar="12345">Piggy</regname>  </selecting> |

начинает посылаться сразу после успешного подключения клиента, содержа в себе сначала только <regname> с введеным перед подключением именем. После получения от сервера подтверждения регистрации имени и списка доступных ролей, игрок выбирает роль и отсылает:

|  |
| --- |
| <?xml version="1.0"?>  <!DOCTYPE selecting>  <selecting>  <regrole>Captain</regrole>  </selecting> |

После получения подтверждения от сервера, что роль зарегистрирована, клиент ждет начала игры, получая xml со списками ролей, либо инициализирующую новый день.

**DOCTYPE changing**

пример xml с заявкой на действие:

|  |
| --- |
| <?xml version="1.0"?>  <!DOCTYPE changing>  <changing>  <use item="Battery">Blaster</use>  </changing> |

список действий, возможных для отправки на сервер:

|  |  |
| --- | --- |
| <use item="Battery">Blaster</use> | использовать предмет на цели |
| <use ult="Blaster">Gonzo</use> | ультануть предметом по цели |
| <attack>Piggy</attack> | атаковать игрока |
| <infect>Piggy</infect> | заразить игрока |
| <wait/> | ничего не делать, подтвердить завершение хода |
| <up/> | встать из биованны |
| <down/> | лечь в биованну |

**DOCTYPE voting**

пример xml с голосованием против игрока:

|  |
| --- |
| <?xml version="1.0"?>  <!DOCTYPE voting>  <voting>  <vote>Piggy</vote>  </voting> |

xml со снятием голоса

|  |
| --- |
| <?xml version="1.0"?>  <!DOCTYPE voting>  <voting>  <unvote/>  </voting> |

применение предмета "График дежурств" (item="Rotation")

**условия**: игрок имеет в инвентаре предмет "График дежурств" и в списке доступных действий получает <use item="**Rotation**"></use>, информирующее об отсутствии составленного графика.

если приходит такое доступное действие, то иконка, соответствующая графику дежурств в инвентаре, должна мигать, привлекая внимание.

при использовании игрок сортирует всех живых игроков, подходящих под условия графика, и отправляет на сервер xml следующего вида:

|  |
| --- |
| <?xml version="1.0"?>  <!DOCTYPE changing >  <changing>  <use item="Rotation">  <Piggy/>  <Gonzo/>  <Kermit/>  </use>  </changing> |

имена в списке проставлены в порядке прохождения игроками дежурств.

сервер не может перейти в ночной режим, пока не получит актуального графика дежурств.

применение предмета "Капитанский значок" (item="Badge")

**условия:** игрок имеет в инвентаре предмет "Капитанский значок", в списке доступных действий получает хотя бы один <use badge="**Item**">**...**</use>

при использовании выводится сообщение "Как капитан вы можете попытаться воспользоваться чужим предметом так или иначе" и запрос на подтверждение. При подтверждении формируется обычная xml вида:

|  |
| --- |
| <?xml version="1.0"?>  <!DOCTYPE changing>  <changing>  <use badge="Injector">Gonzo</use>  </changing> |

с тем отличием, что здесь ульта чужим предметом подразумевает обычное использование, но не ульту.

применение предмета "Ноутбук" (item="Notebook")

**условия:** игрок имеет в инвентаре заряженный ноутбук, в списке доступных действий получает <use item="**Notebook**"></use>, идет голосование.

при использовании игроку выводится список игроков, участвующих в голосовании и он, выбрав одного, дает против него +1 голос, формируя xml следующего вида:

|  |
| --- |
| <?xml version="1.0"?>  <!DOCTYPE changing>  <changing>  <use item="Notebook">Gonzo</use>  </changing> |

**условия:** игрок имеет в инвентаре ноутбук, списке доступных действий получает <use ult="**Notebook**"></use>, идет голосование.

при использовании выводится запрос на подтверждение, после подтверждения формируется xml:

|  |
| --- |
| <?xml version="1.0"?>  <!DOCTYPE changing>  <changing>  <use ult="Notebook"></use>  </changing> |

применение предмета "Батарейка" (item="Battery")

**условия:** игрок имеет в инвентаре заряженную батарейку, в списке доступных действий получает <use item="**Battery**">**...**</use> с хотя бы одним предметом в теле, сейчас день.

при использовании формируется

|  |
| --- |
| <?xml version="1.0"?>  <!DOCTYPE changing>  <changing>  <use item="Battery">Blaster</use>  </changing> |

игрок, у которого есть указанный предмет, получает в списке действий возможность его использовать. Таким образом, для любого игрока справедливо:

*Если предмет в инвентаре разряжен, однако сервер говорит, что есть возможность его использовать, то эту возможность реализовать, а перезаряженный предмет нужно подсветить миганием.*

заряд батарейки будет использован только при использовании перезаряженного предмета, предложение работает до конца дня или до момента использования, после отправки предложения его нельзя поменять.

**условия:** имеет в инвентаре заряженную батарейку, в списке доступных действий получает <use item="**Battery**"></use>, сейчас ночь.

формируется обычная xml с пустым телом:

|  |
| --- |
| <?xml version="1.0"?>  <!DOCTYPE changing>  <changing>  <use item="Battery"></use>  </changing> |

**условия:** игрок имеет в инвентаре батарейку, в списке доступных действий получает <use ult="**Battery**">**...**</use> с хотя бы одним предметом в теле, сейчас день.

при использовании выводится запрос на подтверждение, после подтверждения формируется xml:

|  |
| --- |
| <?xml version="1.0"?>  <!DOCTYPE changing>  <changing>  <use ult="Battery">Item</use>  </changing> |

применение предмета "Бластер" (item="Blaster")

**условия:** игрок имеет в инвентаре заряженный бластер, в списке доступных действий получает <use item="**Blaster**">**...**</use> с хотя бы одним именем в теле, сейчас ночь.

игрок выбирает одного игрока из списка живых, либо медотсек, после формируется xml вида:

|  |
| --- |
| <?xml version="1.0"?>  <!DOCTYPE changing>  <changing>  <use item="Blaster">Piggy</use>  </changing> |

при выборе медотсека тело остается пустым:

|  |
| --- |
| <?xml version="1.0"?>  <!DOCTYPE changing>  <changing>  <use item="Blaster"></use>  </changing> |

список предметов:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Название | Обозначение в xml | Использование | Ульта | Допустимая цель |
| Капитанский значок | Badge | пассивка - голосование | в любое время, 1 раз, не ломается | предмет другого игрока |
| График дежурств | Rotation | днем, если нет графика дежурств | -- | список игроков |
| Бластер | Blaster | ночью, если заряжен | в любое время, если заряжен | использование - здоровый игрок либо медотсек,  ульта - другой игрок |
| Шприц | Injector | в любое время, если заряжен | в любое время, если заряжен | использование - игрок в ванне,  ульта - не требуется |
| Ноутбук | Notebook | во время голосования, если заряжен | во время голосования | использование - игрок, против которого можно голосовать  ульта - не требуется |
| Батарейка | Battery | в любое время, если заряжена | днем, уровень заряда передается восстановленному предмету | использование днем - на любой целый предмет  использование ночью - не требуется (на себя)  ульта - на любой сломанный предмет |
| Сканер | Scanner | в любое время, если заряжен | в любое время, если заряжен | использование - на любого игрока, включая себя  ульта - не требуется |
| Швабра | Mop | ночью, в порядке графика | -- | использование - на любого игрока, включая себя |
| Эмбрион | Fetus | показывается в действиях, а не в инвентаре, если игрок чужой;  в любое время;  автоматически используется на себя при хп<=0 | -- | днем - на себя, восстанавливая хп;  ночью на другого игрока, либо на себя |

Разряженный предмет в инвентаре становится серым, его нельзя использовать. Разряженный, но с возможностью использования остается серым, но начинает мигать. Заряженный с обязательным использованием (капитанский значок при спорном голосовании, график при отсутствии списка дежурных) также мигает.

При ульте предметом обязательно сначала выводится запрос с подтверждением.

Все ульты должны быть с заряженных предметов