

# ワーカープレイースメントゲーム 研究室

## 通信プロトコルの解説

2018年4月19日 (V1.3) 版

# プレイヤーとコマを表すID

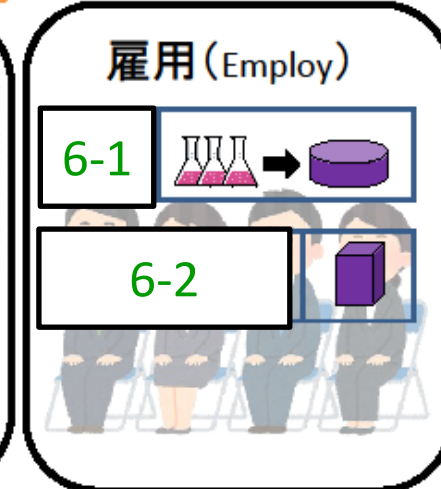
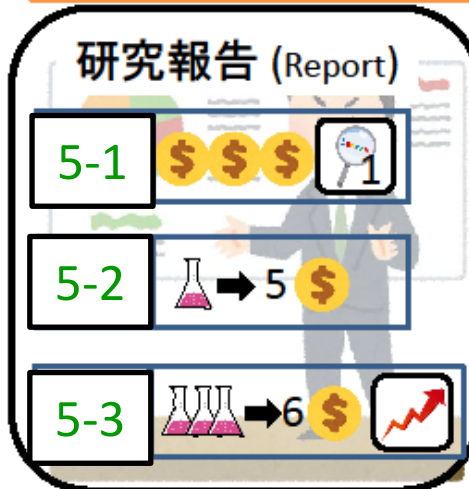
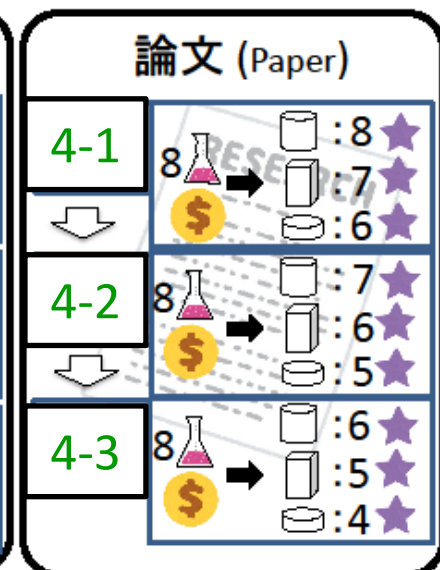
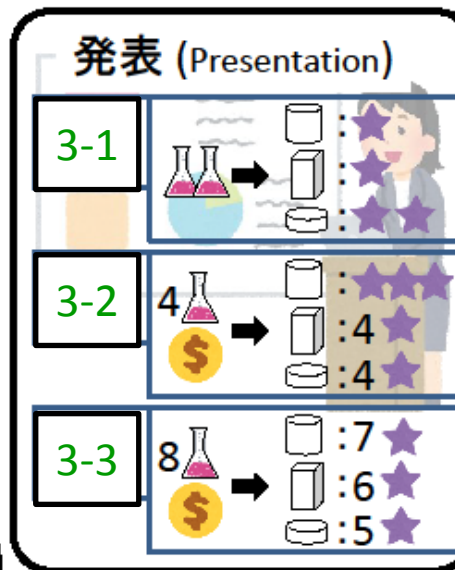
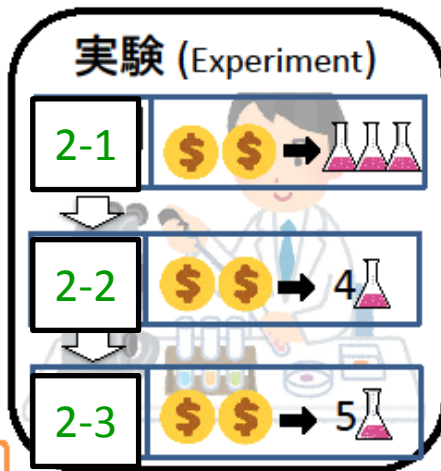
- プレイヤーID
  - 0または1
  - 始めにサーバにつないだ方が0となり青色、先手
- コマの種類を表すID
  - 種類ごとにIDは一意で、学生の番号は無し
  - 教授:P
  - 助手:A
  - 学生:S

# アクションの位置を表すアクションID































Designed by Takuya Samura, Koji Tajima

## 研究室 (The laboratory)

2018.4.1版



## 時間進行と研究成果(Timeline&Score)

トレンド	→		→		→	
						
						
ース						
5\$						
						

# 季節を表す時間ID

時間進行と研究成果(Timeline&Score)

トレンド								
	1a	1b		2a	2b		3a	3b
	4a	4b		5a	5b		6a	6b



表彰

直前の2つの季節の★の数を比較し、勝者が

5💰を得る。






































ならば追加で\$\$\$を得る

# トレンドの位置を表すトレンドID

※トレンドなし

T0

時間進行と研究成果(Timeline&Score)								
トレンド	T1			T2			T3	
								
								
								
								
								
	春	夏		秋	冬		春	夏
	秋	冬		春	夏		秋	冬



## 表彰

直前の2つの季節の★の数と比較し、勝者が

5 💰 を得る。

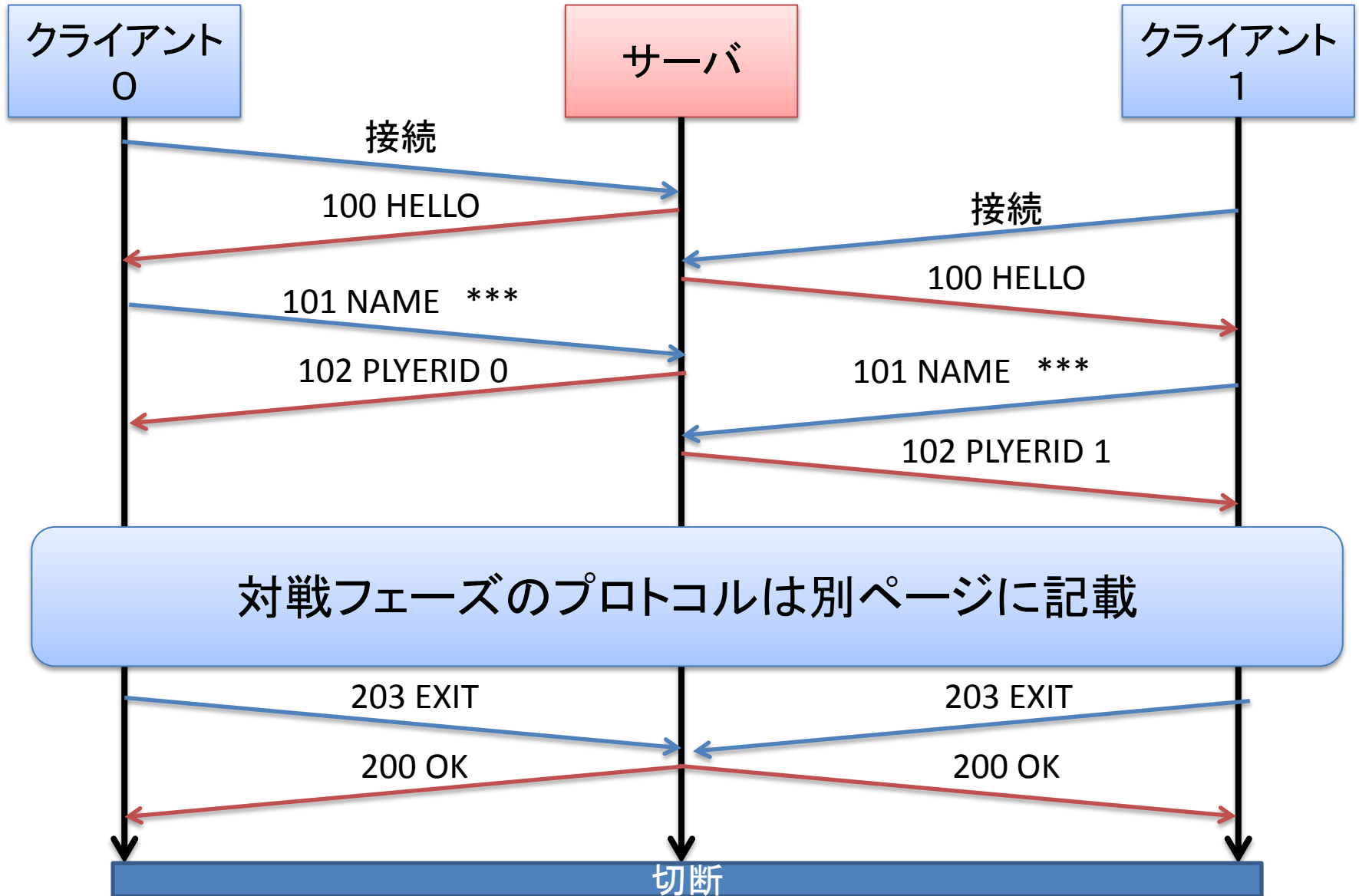


ならば追加で \$\$\$ を得る

# 基本メッセージ

用途	方向	命令番号	命令	返信
ログイン応答	S→C	100	HELLO	NAME
ユーザ名の登録	C→S	101	NAME	PLAYERID
プレイヤー番号の通知	S→C	102	PLAYERID	不要
基本応答	双方	200	OK	不要
複数行応答の開始	S→C	201	MULTILINE	不要
複数行応答の終了	S→C	202	LINEEND	不要
切断要求	C→S	203	EXIT	OK
メッセージの書式エラー	S→C	400	MESSAGE SYNTAX ERROR	不要
ユニット設置不可エラー	S→C	401	WORKER COULD NOT PUT	不要
手番エラー	S→C	402	NOT YOU'RE TURN	不要
サーバ満員時エラー	S→C	500	ROOM IS FULL	不要

# 通信の流れ



# 対戦フェーズのメッセージ

## • 手番の通知とプレイ

用途	方向	命令番号	命令	返信
手番の通知	S→C	204	DOPLAY	PLAY
コマをおく	C→S	205	PLAY [01] [PAS] [1-6]-[1-3]( T[1-3]? コマの種類 アクションID	OK または エラー通知
相手の手の通知	S→C	206	PLAYED [01] [PAS] [1-6]-[1-3]	不要
季節の変化*	S→C	207	NEXT SEASON	不要
表彰の通知*	S→C	208	AWARD [01B]	不要

トレンドの指定は5-3に打つ場合は必須

\*の命令はver1.0のサーバには実装されていません

## • ゲームの終了

用途	方向	命令番号	命令	返信
得点の通知	S→C	503	SCORE [0-9]+ [0-9]+	不要
勝者の通知	S→C	501	WINNER [01]	不要
ゲームの終了	S→C	502	GAMEEND	不要



# プレイ中の状況確認メッセージ

用途	方向	命令番号	命令	返信
ゲームの状況を取得	C→S	210	CONFPRM	MULTILINE
各プレイヤーのリソースの通知	S→C	211	RESOURCES（データは下記参照）	不要
ボード上のコマ配置状況の通知	S→C	212	BOARD [1-6]-[1-3] [PAS][01] アクションID	不要
季節の通知	S→C	213	SEASON [1-6][ab] 時間ID	不要
トレンドの通知	S→C	214	TREND T[0-3] トレンドID	不要
得点の通知	S→C	215	SCORE T[1-3] [0-9]+ [0-9]+	不要
スタートプレイヤーの通知	S→C	216	STARTPLAYER [01]	不要

RESOURCES [01] P[01] A[01] S[0-9]+ M[1-9]\*[0-9]+ R[1-9]\*[0-9]+ D[0-9]+

プレイヤーID(SP)コマの種類と残り個数(SP区切り)Mお金(SP)R研究力(SP)D負債

# 対戦フェーズの基本的なメッセージ(例)

