ИГРА шахматы

Игра предполагает наличие 2х игрков, находящихся в одной комнате. Поэтому на сервере при заходе игрока создается комната и он начинает играть за белых. Может сделать один ход. Дальше сервер ожидает захода еще одного игрока, который укажет ід комнаты первого человека. Зайти можно только в комнату, где есть ровно 1 человек или в комнату, в которую уже заходил раньше. После захода двух игроков начинается игра. Игроки могет ходить строго по очереди. Иначе они будут получать ошибку, что хотят сделать ход не в свою очередь.

Игроки определются по логину и паролю. Есть несколько предзарегистрированных игроков. Можно дополнительно дозарегистрироваться.

В игре может быть несколько комнат и несколько клиентов одновременно могут играть.

Протокол:

Registration:

CLIENT SERVER

REG please LOGIN %login% PASSW %password% ----> Регистрация пользователя, если л

<---- SUCC REG, если регистрация успешна / ERROR NON_UNIC если логин уже есть

Login:

CLIENT

SERVER

LOGIN %login% PASSW %password% ----> аутентификация пользователя,

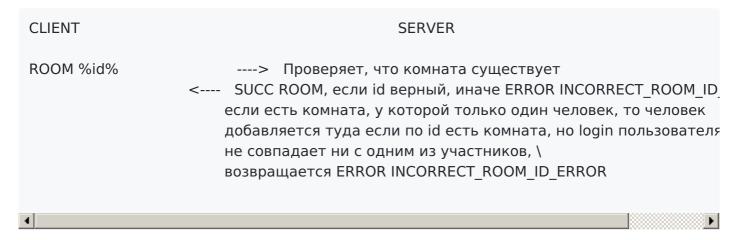
<---- SUCC AUTH, если аутентификация прошла успешно /
один из ответов в зависимости от ситуации: /
ERROR NO_LOGIN, ERROR NO_PASSWORD, ERROR LOGIN_OR_PASS\

Создание комнаты (возможно только после регистрации или аутентификации, иначе вернется ERROR UNKNOWN_COMMAND):

CLIENT SERVER

ROOM NEW ----> Создает новую комнату
<---- GAME_ID %id% возвращает id, по которому можно попасть в ком

Подключение к существующей комнате (возможно только после регистрации или аутентификации, иначе вернется ERROR UNKNOWN_COMMAND):



Попав в комнату можно начинать делать ходы:

```
SERVER
CLIENT
MOVE 11-12 (переместить фигуру с поля 1,1 на 1,2) ---->
                                                           Делает ход и меняет местопо.
                                    (проверяет корректность хода в перспективе)
                                    Возвращает ERROR INCORRECT MOVE, если ход
                                    недопустимый
                                    иначе возвращает карту(описание см ниже):
                             <----
                                   ["r","kn","b","q","kg","b","kn","r"],
                                   [".",".","p","p","p","p","p","p"],
                                   [".",".",".",".",".",".","."],
                                   [".",".",".",".",".",".",".","."],
                                   [".",".",".",".",".","."],
                                   ["P","P","P","P","P","P","P","p"],
                                   ["R","KN","B","KG","Q","B","KN","r"]
                                   Если сейчас ход другого игрока, то возвращает
                                   ERROR NOT YOUR TURN
```

Есть пользователь admin, который может получить всех игроков на сервере, для этого нужно отправить логин и пароль от админа (admin, admin)

CLIENT LOGIN admin PASSW admin	SERVER> Проверяет логин и пароль вдмина < SUCC AUTH (возвращает ERROR NON_UNIQUE_LOGI если логин или пароль не существуют)
GET PLAYERS	> Собирает информацию о всех пользователя на сервере и возвращает логины зарегистрированных пользователей
	< admin lala mylogin
4	P

Описание карты: r - rook, kn - knight, b - bishop, kg - king, q - queen. Большая буква - белые, маленькая - черные.

Команды заканчиваются на \n, порядок команд строгий

Пишется лог запросов и команд в файл, из-за чего игры можно восстановить.