**START**

1. Użytkownik MASTER – zawsze czerwony.
2. Połączenie z serwerem.

Klient: url: /register

Serwer: url/pojemność\_baterii

1. Serwer: Wszystkie diody świecą się przez 1 sekundę, mrugają 2 razy i pojawia się pojemność power banka – diody świecą się aż do otrzymania kolejnego komunikatu.
2. Apka:
3. Lewy ekran – liczba graczy
4. Środkowy – instrukcja obsługi + stan power bank
5. Prawy ekran – gry
6. Wybór liczby graczy: update na głównym.
7. Wybór gry: Update na głównym – instrukcja obsługi, na dole pojawi się przycisk play.
8. Naciśnięcie przycisku play.

Klient: url/ ilość graczy & wybór gry

Serwer: akceptuje komendę

* Wszystkie diody mrugają 2 razy
* Odsyła informację do mastera, że zabawa się zaczęła

**Gra reakcja**

**KOMENDY:**

**Klient:**

Ustawia jeden ekran, na którym będzie wyświetlony ranking, kolejność zgodnie z punktami.

Co pewien timestamp wysyła informacje do serwera z prośbą o odesłanie rankingu.

**Serwer:**

Zaczyna realizować grę „Reakcja”. Co określony czas wyświetla przez 50 ms diodę i mierzy czas reakcji użytkownika przypisanego do wyświetlonego koloru:

- kolory są wybierane losowo,

- każdy z użytkowników ma na start 20 sekund,

- czas reakcji użytkownika jest odejmowany od jego czasu początkowego,

- użytkownik przegrywa, gdy jego czas sumaryczny jest <= 0,

- gdy dany użytkownik odpadnie jego kolor dalej jest losowany,

- gdy na placu boju pozostanie jeden użytkownik, serwer kończy grę,

- wysyła informację o rankingu i numerze rundy,

Serwer:

Oczekuje na informacje czy gra toczy się dalej. Jeśli toczy się dalej, inkrementuje numer rundy i zapamiętuje wyniki w rankingu.

Jeśli przyjdzie informacje „koniec gry” kończy działanie świecąc diodami dwa razy i pokazując stan baterii.