# **Formato das Mensagens**

Para simplificar e também para acrescentar mensagens devido a situações não pensadas anteriormente, resolvemos alterar algumas das mensagens. Iremos realçar as alterações efetuadas:

**Cliente -> Servidor**

* **REGISTER -> IAM “Name”/n** - o cliente efetua o seu registo e ‘Name’ corresponde ao nome escolhido.
* **PLAYERLIST/n - > LIST/n** - o cliente manda mensagem ao servidor para obter a lista e estados dos jogadores dentro do jogo para o utilizador escolher.
* **INVITE “Name”/n** - o cliente envia um convite para uma partida ao jogador escolhido “Name – Player 2”.
* **YES -> Y/n** – o cliente envia uma mensagem ao servidor a informar que aceitou o convite do jogador “Name”.
* **NO -> N/n** – o cliente envia uma mensagem ao servidor a informar que recusou o convite do jogador “Name”.
* **POSITION “p”/n -> PLACE “p”/n** - o cliente indica ao servidor a posição que pretende escolher no tabuleiro.
* **EXIT/n –** o cliente indica ao servidor que quer sair do jogo, terminando assim a sua sessão. Depois disto, o registo deste cliente é eliminado.

**Servidor -> Cliente**

* **Invite from “Player x”: yes or no?\n -> OK: You have been invited to a game by: “Name”. (Y/N)/n** – o servidor informa o jogador da mensagem de convite do jogador “Name” e dá-lhe a opção de aceitar ou recusar.
* **“Name – Player x” - Accepted./n Game started! Pick a position (1 to 9)!/n -> OK: you are in a game now!/n –** o servidor avisa ambos os jogadores que depois de aceite o convite ambos estão em jogo. Ao que vai começar a jogada ele acrescenta **“ It's your turn to play!/n”.**
* **“Name – Player x” - Denied./n -> OK: the player declined your invite/n -** o jogador “Name2” recusou o convite, logo o adversário terá de escolher outro rival para jogar.
* **“Name – Player x” picked Position “a”./n Your turn to pick a position!/n -> O cliente recebe uma demonstração gráfica do tabuleiro do jogo com as jogadas até ao momento.** - o cliente é avisado da posição que o adversário escolheu e que é a sua vez de jogar.
* **“Name – Player x”, you LOST…/n Insert PLAYERLIST to pick a player or Insert EXIT to exit GaloOnline./n -> OK: You lose!/n** – o servidor avisa o resultado da partida e que o jogador em questão perdeu.
* **“Name – Player x”, you WON!/n Insert PLAYERLIST to pick a player or Insert EXIT to exit GaloOnline./n** **-> OK: You win!/n** – o servidor avisa o resultado da partida e que o jogador em questão ganhou.
* **“Name – Player x”, it’s a DRAW!/n Insert PLAYERLIST to pick a player or Insert EXIT to exit GaloOnline./n -> OK: Your game ended with a draw./n** – o servidor avisa ambos os jogadores que o jogo acabou num empate.

**Mensagens aceites**

* **OK: Registration Successful./n Welcome to GaloOnline!/ -> OK: client successfully registered/n** - o novo registo feito pelo cliente foi aceite pelo servidor.
* **OK: List Sent./n Pick a player to start a game!/n -> OK: “Name” : “Status”/n** - o servidor envia a lista de jogadores ao cliente que efetuou o pedido, indicando ao mesmo o nome dos utilizadores e o seu estado (i.e, se estão busy, free ou playing);
* **OK: you declined the game invite/n** – o servidor confirma ao cliente que ele recusou o convite do outro jogador.
* **OK: Invite sent./n -> OK: Your message has been delivered/n** – o servidor confirma ao cliente que recebeu o convite e que este será entregue ao jogador indicado.
* **OK: You are no longer registered!/n Register if you wish to play!/n -> you have ended your session/n** – o servidor informa o cliente que saiu corretamente do jogo.

**Mensagens de erro**

* **ERROR: Invalid Name./n Player already exists./n -> ERROR: client with that name already exists/n** **–** o servidor envia esta mensagem de erro se já existir outro cliente registado com este nome.
* **ERROR: There are no other players./n -> ERROR: Client is not registered/n-** o servidor envia esta mensagem de erro caso não existam jogadores disponíveis para realizar uma partida.
* **ERROR: Invalid Position./n -> ERROR: Please PLACE in 1-9/n** - o servidor envia esta mensagem de erro caso a posição escolhida no tabuleiro seja inválida. Por exemplo, se for escolhida a posição ‘10’, que não existe.
* **ERROR: This player doesn’t exist./n -> ERROR: 'No user with that name!/n'** – o servidor envia esta mensagem de erro se o jogador escolhido pelo cliente para o jogo não existir na lista de jogadores.
* **ERROR: You can't invite yourself/n** – o servidor envia esta mensagem de erro se o jogador tentar enviar um convite para si próprio.
* **ERROR: Player not available./n** -> **“ERROR: busy/n”** - o servidor responde com esta mensagem de erro caso o jogador escolhido para o jogo não esteja disponível, como por exemplo, se estiver a jogar com outro cliente.
* **ERROR: Invalid Message./n -> ERROR: “Message” Invalid Message Type/n -** o servidor responde com esta mensagem de erro caso a mensagem enviada não seja válida, como por exemplo se em vez de “yes” ou “no” para aceitar ou recusar um convite, o cliente responda com um número ou outra palavra.
* **ERROR: Position already chosen./n Try again./n** **-> ERROR: That position is already filled!/n**– o servidor envia esta mensagem de erro caso a posição escolhida pelo jogador não esteja disponível por já ter sido escolhida anteriormente.
* **ERROR: Use the format: COMMAND ARGUMENT/n –** o servidor envia esta mensagem de erro quando o jogador inseriu mal algum comando específico por falta de argumentos por exemplo.
* **ERROR: Argument must be an integer/n** - o servidor envia esta mensagem de erro quando o jogador não escreve no comando PLACE uma posição em número inteiro.
* **ERROR: It's not your turn!/n** - o servidor envia esta mensagem de erro quando o jogador tenta realizar uma jogada quando não é o seu turno.
* **ERROR: you already have a session/n** - o servidor envia esta mensagem de erro quando o jogador já tem um jogo aberto.
* **ERROR: You are not in a game!/n** - o servidor envia esta mensagem de erro quando o jogador realiza um comando específico para um jogo mas não tem uma sessão de jogo aberta.
* **ERROR: “Name” is not available anymore. The invitation has been canceled./n** - o servidor envia esta mensagem de erro quando o jogador dá exit mesmo antes de um convite para o jogo.