**เกมโปเกม่อนออนไลน์**

จัดทำโดย

นาย ปิยณัฐ กันเดช 5910401092 หมู่เรียน 1

นาย ปุญญพัฒน์ ญาณวิสิฏฐ์ 5910401106 หมู่เรียน 1

**Protocol ที่ใช้ในการรับส่งข้อความ**

**Request**

Client จะส่งข้อความไปหา Server แล้วทาง Server จะแยกข้อความเป็นส่วนๆ โดยส่วนแรกเรียกว่า Command และส่วนที่เหลือเรียกว่า Parameter

โดยมีวิธีการเขียนดังนี้

* start as […name]
  + เริ่มเกมใหม่ โดยใช้ชื่อผู้เล่น [name] ที่ส่งไปให้
  + Action ที่เกิดขึ้น
    - ผู้เล่นจะถูกพาเข้าไปสู่ระบบ โดยเริ่มเกมใหม่ เพื่อใช้คำสั่งอื่นๆต่อได้
  + เงื่อนไขของคำสั่ง
    - ถ้ามีผู้เล่นชื่อนั้นอยู่แล้วจะไม่สามารถเริ่มเกมใหม่ได้
    - ถ้าผู้เล่นอยู่ในระบบอยู่แล้วจะไม่สามารถใช้คำสั่งนี้ได้
    - ถ้าผู้เล่นต่อสู้อยู่ก็จะไม่สามารถใช้คำสั่งนี้ได้เช่นกัน
* continue as […name]
  + เริ่มเกมต่อจากเดิม โดยใช้ชื่อผู้เล่น [name] ที่ส่งไปให้
  + Action ที่เกิดขึ้น
    - ผู้เล่นจะถูกพาเข้าไปสู่ระบบ โดยเป็นรหัสเดิม เพื่อใช้คำสั่งอื่นๆต่อได้
  + เงื่อนไขของคำสั่ง
    - ถ้าไม่มีผู้เล่นชื่อนั้นอยู่ก็จะไม่สามารถเข้าระบบได้
    - ถ้าผู้เล่นอยู่ในระบบอยู่แล้วจะไม่สามารถใช้คำสั่งนี้ได้
    - ถ้ามีผู้เล่นชื่อเดียวกันอยู่ในระบบอยู่แล้วก็จะไม่สามารถเข้าระบบซ้อนกัน
    - ถ้าผู้เล่นต่อสู้อยู่ก็จะไม่สามารถใช้คำสั่งนี้ได้เช่นกัน
* view player
  + ดูรายชื่อผู้เล่นที่ออนไลน์อยู่ในขณะปัจจุบัน
  + Action ที่เกิดขึ้น
    - แสดงรายชื่อของผู้เล่นที่ออนไลน์อยู่
    - สามารถใช้ได้แม้ว่าจะยังไม่ได้เข้าระบบ
* challenge […player\_name]
  + ท้าผู้เล่นคนอื่นๆที่ออนไลน์อยู่ ให้แข่ง Pokemon Battle หรือ รับคำท้าจากผู้อื่น
  + Action ที่เกิดขึ้น
    - ถ้าผู้เล่นไม่ได้ถูกท้าจากผู้เล่นคนอื่นอยู่ จะทำการส่งคำท้าให้ผู้เล่นคนอื่น และ รอจนกว่าผู้เล่นที่ท้าจะตอบตกลง
    - ถ้าผู้เล่นถูกท้าจากคนอื่น ก็จะเป็นการยอมรับคำท้า และ เริ่ม Pokemon Battle
  + เงื่อนไขของคำสั่ง
    - ถ้าไม่มีผู้เล่นชื่อนั้นอยู่ก็จะไม่สามารถท้าได้
    - ถ้าผู้เล่นที่ท้าไม่อยู่ในระบบอยู่แล้วจะไม่สามารถท้าผู้เล่นคนนั้นได้
    - ไม่สามารถถ้าตัวเองได้
    - ถ้าผู้เล่นต่อสู้อยู่ก็จะไม่สามารถใช้คำสั่งนี้ได้เช่นกัน