连接建立

红色服务器 绿色客户端1 蓝色客户端2

比赛类型

比赛类型

连接成功（1）

持方抽签结果

球员序号(0-999)

按照首发1-5号位

替补顺序从前到后来排列

初始设定

进攻设定

防守设定

人员安排

以9999结束

初始设定

进攻设定

防守设定

人员安排

以9999结束

发送比赛战报

直接发送语句

发送比分

申请暂停

申请换人

**服务器向客户端发信息**

发送正常语句段

8888

语句

敌人分数

己方分数

比赛剩余时间（秒）

9999

发送换人段

7777

换人方序号

语句

语句

语句

9999

申请暂停段

6666

语句

9999

十秒钟之后客户端发送当前战术信息和球员情况

游戏异常中断 4444

游戏正常结束5555

**客户端向服务器发信息**

异常退出 4444

换人 5555

暂停 6666

暂停结束+换人 7777

暂停结束无换人 8888

暂停结束 8888

没有操作 9999

暂停结束后

输出战术数据

如果有换人输出换人数据

客户端收到暂停信号后

收到暂停信号

接受响应字符串

“暂停结束”

回复一个字符串（告知暂停操作）

战术数据

换人（如果存在）

客户端发给服务器换人的格式

总换人语句数

playerindex

changeto(两个加起来算一条)

playerindex

changeto(两个加起来算一条)