

Protokół gry w statki

Każda z komend w protokole jest zakończona parą znaków `\r\n`

Komendy wysyłane przez serwer:

- `GAME_CREATED` – wysyłane do pierwszego z graczy w momencie jego nawiązania połączenia z serwerem
- `PLAYER_FOUND` – wysyłane do pierwszego z graczy w momencie znalezienia przeciwnika
- `GAME_FOUND` – wysyłane do drugiego z graczy w momencie znalezienia gry
- `SECOND_PLAYER_LEFT_GAME` – wysyłane do jednego z graczy w momencie nieudanej próby komunikacji z drugim graczem
- `PLACE_YOUR_SHIPS` – wysyłane do obu graczy w momencie rozpoczęcia gry. Informuje program klienta o rozpoczęciu fazy rozstawiania statków
- `YOUR_TURN` – komenda wysyłana do programu klienta, informująca rozpoczęciu jego tury
- `SECOND_PLAYER_TURN` – komenda wysyłana do programu klienta, informująca o tury drugiego gracza
- `HIT` – komenda wysyłana do programu klienta, informująca o trafieniu statku przeciwnika
- `HIT_AND_SANK` – komenda wysyłana do programu klienta, informująca o zatopieniu statku przeciwnika
- `MISHIT` – komenda wysyłana do programu klienta, informująca o nie trafieniu
- `WIN` – komenda wysyłana do programu klienta, informująca o zwycięstwie
- `DEFEAT` – komenda wysyłana do programu klienta, informująca o porażce

Komendy wysyłane przez klienta:

- `PLACED SHIPS` *parametr* – komenda określająca położenia statków, gdzie *parametr* to ich współrzędne
- `SHOT` *parametr* – komenda określająca miejsce strzału, gdzie *parametr* to współrzędne pola
- `KEYBOARD_INTERRUPT` – komenda informująca serwer o przerwaniu programu klienta przez użytkownika