

## **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 tur
- SECOND\_PLAYER\_TURN – komenda wysyłana do programu klienta, informująca o turze 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