

UPS

Vladan Trhlík

13. října 2024

1 Protokol

1.1 Přihlášení

- Client: LOGIN|<name>
- Server: OK/ERR<1/2>

1.2 Načtení všech lobby

- Client: LOAD_LOBBY
- Server: OK|<N>|<lobby1-name>|<lobby2-name>|...|<lobbyN-name>/ERR

1.3 Vytvoření lobby

- Client: CREATE|<lobby-name>
- Server: OK/ERR<1/2>

1.4 Připojení do lobby

- Client: JOIN|<lobby-name>
- Server: OK/ERR

1.5 Oponent se připojil

- Server: OP_JOIN|<op-name>
- Client: OK/ERR

1.6 Tah

- Client: TURN|X|Y
- Server: OK/ERR<0/3>

1.7 Hráč je na tahu

- Server: ON_TURN
- Client: OK/ERR

1.8 Oponent je na tahu

- Server: OP_TURN
- Client: OK/ERR

1.9 Konec hry

- **Server:** END | <WIN/LOSE>
- **Client:** OK/ERR

2 Errory

- 0 – default
- 1 – invalid
- 2 – already exists
- 3 – not on turn

3 Diagram

