

Semestrální práce z KIV/UPS

Dots and Boxes

Vladan Trhlík

14. října 2024

1 Protokol

Přihlášení

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

Načtení všech lobby

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

Vytvoření lobby

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

Připojení do lobby

- **Client:** JOIN|<lobby-name>
- **Server:** OK|<op-name> / ERR<1/5>

Oponent se připojil

- **Server:** OP_JOIN|<op-name>
- **Client:** OK / ERR<4/5>

Oponent se odpojil

- **Server:** OP_LEFT
- **Client:** OK / ERR<4>

Odpojení od hry

- **Client:** LEAVE
- **Server:** OK / ERR<4>

Tah

- **Client:** TURN|X|Y
- **Server:** OK / ERR<1/3>

Hráč je na tahu

- Server: ON_TURN
- Client: OK / ERR<4>

Oponent je na tahu

- Server: OP_TURN
- Client: OK / ERR<4>

Konec hry

- Server: END|<WIN/LOSE>
- Client: OK / ERR<4>

Ping

- Server, Client: PING
- Client, Server: OK

2 Error kódy

- 1 – invalid
- 2 – name already exists
- 3 – player not on turn
- 4 – player not in game
- 5 – already in game

3 Diagram

