

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|<lobby1>|<lobby2>|.../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