

Semestrální práce z KIV/UPS

Dots and Boxesd

Vladan Trhlík

13. listopadu 2024

1 Protokol

Přihlášení

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

Načtení všech lobby

- **Client:** LOAD
- **Server:** OK|<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_LEAVE
- **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

Synchronizace hry

- **Client:** SYNC
- **Server:** OK|<w>|<h>|<stick-data>|<square-data> / ERR<4>
data o hře budou reprezentována čísly 0-2, kde 0 je prázdné místo, 1 hráč, který žádá o SYNC a 2 jeho oponent

2 Error kódy

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

3 Omezení

3.1 Názvy

- min délka **3**
- max délka **12**
- obsahují pouze 'a-zA-Z0-9_'

4 Diagram

