

Cliente	Servidor
Servicios	
0/	0/Jugador desconectado
// Código 0 para desconexión	
1/{Usuario.Text}/{Contraseña.Text}	1/Nombre/Contraseña no proporcionado para registro
// Código 1 para registro	//En caso de que este mal
2/{Usuario.Text}/{Contraseña.Text}	2/Nombre/Contraseña no proporcionado para el login
// Código 2 para inicio de sesión	//En caso de que este mal
3/{Usuario.Text}/{Contraseña.Text}	3/ERROR/x causa o 3/BAJA OK/El jugador %s
// Código 3 para darse de baja	ha sido eliminado del sistema
7/ENVIAR/{jugadorSeleccionado}	7/ERROR/x causa o 7/RECIBIR/NombreSolicitante
// Código 7 para enviar invitación	
7/ACEPTAR/{jugadorRival}	
7/RECHAZAR/{jugadorRival}	7/RECHAZADO/NombreSolicitante
8/{jugadorSeleccionado}/{mensaje}	8/ERROR/Mensaje vacío o 8/remitente/mensaje
// Código 8 para enviar mensaje	//En caso de que este mal //Si esta bien
10/{mensaje}	10/Nombre del x no proporcionado o 10/ERROR/x
// Código 11 para resultados consulta	//En caso de que este mal
11/{mensaje}	11/Fecha de inicio no proporcionada o 11/ERROR/x
// Código 11 para partidas consulta	//En caso de que este mal
13/MOVE	
// Código 13 para mover coche	
14/{mensaje}	14/Nombre no proporcionado o 14/ERROR/x
// Código 14 para adversarios consulta	//En caso de que este mal
	16/Codigo no reconocido
Notificaciones	
7/ACEPTAR/{jugadorRival}	9/START_GAME/NombreSolicitante/UsuarioContrincante
	11/WIN/player
	//Si cruzo la linea de meta

/4/ {Lista de jugadores}

//Cada vez que alguien inicia sesión