

Оглавление

Регистрация	2
Авторизация	2
Получение списка комнат	2
Получение списка достижений	3
Создание комнаты	3
Запрос на получение порта по ID комнаты	4
Комната.....	5
Сообщения от клиента	5
Предигровой обмен данными	5
Обмен данными во время игры	6
Сообщения от сервера	11
Предигровой обмен данными	11
Обмен данными во время игры	12

Регистрация

Образец:

K: mail\n
password\n
login
C: 0 ОК

Коды ответов:

- # 0 - регистрация прошла успешно
- # -1 - возникла ошибка
- # 1 - пользователь с таким логином уже существует в системе
- # 2 - пользователь с данной почтой и паролем уже существует в системе

Авторизация

Образец:

K: mail\n
password
C: 0 ОК

Коды ответов:

- # 0 - авторизация прошла успешно
- # -1 - возникла ошибка
- # 1 - пользователь с данной почтой и паролем отсутствует в системе

Получение списка комнат

Образец:

K: GET ROOMS
C: 0 ОК
263245, 7, 8
232454, 1, 6
...
100000, 4, 6

Пояснение:

Для каждой свободной комнаты отправляются следующие значения из БД:

[ID комнаты; количество пользователей в комнате; максимальное количество пользователей в комнате].

Коды ответов:

0 - список комнат успешно получен

-1 - возникла ошибка

Получение списка достижений

Образец:

K: mail\n

password

C: 0 ОК

1, 1, 1, 1, 50, 1, 1, 1, 50

Пояснение:

Сервером отправляется полная строка из таблицы Achievements для заданного пользователя.

Коды ответов:

0 - список достижений успешно получен

-1 - возникла ошибка

Создание комнаты

Образец:

K: mail\n

password\n

max_count_of_players

C: 0 ОК

room_ID\n

free_port

Коды ответов:

0 - номер порта и ID комнаты успешно отправлены клиенту

-1 - возникла ошибка

-2 - свободные комнаты отсутствуют

Запрос на получение порта по ID комнаты

Образец:

К: 100000

С: 0 ОК

9001

Коды ответов:

0 - номер порта успешно отправлен клиенту

-1 - возникла ошибка

-2 - комната с данным номером порта не существует

Комната

Сообщения от клиента

Предигровой обмен данными

- 1) Приветствие (пользователь отправляет приветствие (HELLO) и свой логин и пароль, сервер также отвечает сообщением HELLO, отправляет текущее и максимальное количество игроков в комнате, ID данного пользователя, чтобы постоянно не обмениваться логином и паролем):

K: HELLO

mail\n

password\n

C: HELLO

count_of_players, max_count_of_players

ID

C (всем): NEW PLAYER

count_of_players

- 2) Передача подтверждения готовности

K: READY: TRUE

ID

C (всем): READY: TRUE

ID

ИЛИ

K: READY: FALSE

ID

C (всем): READY: FALSE

ID

- 3) Передача данных о выбранном персонаже

K: SET ROLE: BILLY THE KID

ID

C: OK

- 4) Начало игры

K: START GAME

ID

C (всем): GAME IS STARTING

Обмен данными во время игры

Если после обращения клиента к серверу о розыгрыше той или иной карты, сервер установит, что клиент не может сыграть данную карту, то сервер отправит данному (и только ему) следующее сообщение:

FORBIDDEN

1) Розыгрыш карты «бэнг»

K: PLAY BANG

player_ID, target_ID

card_ID

C (всем): PLAY BANG

player_ID, target_ID

card_ID

K (target_ID): CHECK BARREL

target_ID

card_ID

C (всем): CHECK BARREL

target_ID

card_ID

CHECK FAIL

card_ID

K (target_ID): PLAY MISSED

target_ID

card_ID

C (всем): PLAY MISSED

target_ID

card_ID

2) Розыгрыш карты «мимо»:

C (всем): TARGET BANG

player_ID, target_ID

card_ID

K (target_ID): PLAY MISSED

target_ID

card_ID

C (всем): PLAY MISSED

target_ID

card_ID

3) Розыгрыш карты «пиво»

K: PLAY BEER

player_ID

card_ID

C (всем): PLAY BEER

player_ID

card_ID

4) Розыгрыш карты «дуэль»

K: PLAY DUEL

player_ID, target_ID

C (всем): PLAY DUEL

player_ID, target_ID

K (target_ID): USE BANG

target_ID

card_ID

C (всем): USE BANG

target_ID

card_ID

K (player_ID): LOSE HP

player_ID

C (всем): LOSE HP

player_ID

5) Розыгрыш карты «паника»

K (player_ID): PLAY PANIC

player_ID, target_ID

card_ID

C (всем): PLAY PANIC

player_ID, target_ID

card_ID

LOSE CARD

target_ID

card_ID

GET CARD

player_ID

card_ID

6) Розыгрыш карты «красотка»

К (player_ID): PLAY CAT BALOU

player_ID, target_ID

card_ID

С (всем): PLAY CAT BALOU

player_ID, target_ID

card_ID

LOSE CARD

target_ID

card_ID

7) Розыгрыш карты «волканик»

К (player): PLAY VOLCANIC

player_ID

card_ID

С (всем): PLAY VOLCANIC

player_ID

card_ID

8) Розыгрыш карты «скофилд» (см. пункт 7)

9) Розыгрыш карты «ремингтон» (см. пункт 7)

10) Розыгрыш карты «карабин» (см. пункт 7)

11) Розыгрыш карты «винчестер» (см. пункт 7)

12) Розыгрыш карты «бочка» (см. пункт 7)

13) Розыгрыш карты «уэллс фарго»

К (player): PLAY WELLS FARGO

player_ID

card_ID

С (всем): PLAY WELLS FARGO

player_ID

card_ID

С (player): GET CARDS

player_ID

card_ID, card_ID, card_ID

14) Розыгрыш карты «дилижанс» (см. пункт 13)

15) Розыгрыш карты «мустанг» (см. пункт 7)

16) Розыгрыш карты «тюрьма»

К (player_ID): PLAY JAIL

player_ID, target_ID

card_ID

С (всем): PLAY JAIL

player_ID, target_ID

card_ID

17) Розыгрыш карты «индейцы»

К (player_ID): PLAY INDIANS

player_ID

card_ID

С (всем): PLAY INDIANS

player_ID, target_ID

card_ID

К (target_ID): USE BANG

target_ID

card_ID

С (всем): USE BANG

target_ID

card_ID

...

С (всем): PLAY INDIANS

player_ID, target_ID

card_ID

К (target_ID): LOSE HP

target_ID

18) Розыгрыш карты «гатлинг»

К (player_ID): PLAY GATLING

player_ID

card_ID

С (всем): PLAY GATLING

player_ID, target_ID

card_ID

K (target_ID): USE MISSED

target_ID

card_ID

C (всем): USE MISSED

target_ID

card_ID

...

C (всем): PLAY GATLING

player_ID, target_ID

card_ID

K (target_ID): LOSE HP

target_ID

19) Розыгрыш карты «динамит» (см. пункт 7)

20) Розыгрыш карты «магазин»

K (player_ID): PLAY GENERAL STORE

player_ID

card_ID

C (всем): PLAY GENERAL STORE

player_ID

card_ID

card_ID, ..., card_ID

K (player_ID): CHOOSE CARD

player_ID

card_ID

C (всем): CHOOSE CARD

player_ID

card_ID

LEFT card_ID, ..., card_ID

...

C (всем): CHOOSE CARD

player_ID

card_ID

LEFT EMPTY

21) Розыгрыш карты «салун»

K (player_ID): PLAY SALOON

player_ID

card_ID

C (всем): PLAY SALOON

player_ID

card_ID

RECOVERY HP

player_ID, ..., player_ID

22) Розыгрыш карты «прицел» (см. пункт 7)

Сообщения от сервера

Предигровой обмен данными

1) Присоединение нового игрока (всем игрокам)

C: NEW PLAYER

count_of_players

2) Изменение статуса готовности игрока (всем игрокам)

C: READY: TRUE

player_ID

3) Передача трёх случайных персонажей (всем игрокам, каждому игроку 3 случайных персонажа)

C: GET 3 ROLES

BILLY THE KID

SID KETCHYM

SUZY LAFAYETTE

4) Передача информации о роли (всем игрокам, каждому игроку свою роль)

C: SET ROLE: SHERIFF

5) Начало игры (всем игрокам)

C: GAME IS STARTING

6) Передача данных о других игроках (всем игрокам, для каждого игрока меняется только первое число). Первым отправляется число, определяющее очерёдность хода игрока по часовой стрелке. Далее передаются строки вида: [очерёдность хода; ID игрока; название персонажа игрока]. Последним отправляется строка с ID игрока с ролью шерифа.

C: 3

1, player_ID, BILLY THE KID

2, player_ID, SID KETCHUM

3, player_ID, SUZY LAFAYETTE

...

7, player_ID, BART CASSIDY

player_sheriff_ID

- 7) Получение карт (всем игрокам, каждому игроку свой набор карт). В строке содержится информация: [ID карты, ID данной карты в таблице Cards, название карты]

C: card_ID, name

...

card_ID, name

- 8) Передача метки хода (всем игрокам). Отправляется ID игрока, к которому перешёл ход

C: YOUR TURN

player_ID

Обмен данными во время игры

- 1) Убит игрок

C (всем): PLAYER DIED

player_ID, killer_ID

role_ID

- 1.1) Убит игрок с ролью «бандит»

C (всем): PLAYER DIED

player_ID, killer_ID

role_ID

C (killer_ID): GET CARDS

player_ID

card_ID, card_ID, card_ID

- 1.2) Убит игрок с ролью «помощник» игроком с ролью «шериф»

C (всем): PLAYER DIED

player_ID, killer_ID

role_ID

LOSE CARD

killer_ID

card_ID, ..., card_ID

2) Игрок погиб – игра окончена

C (всем): GAME OVER

RENEGATE WIN

WIN

player_ID, ... player_ID

LOSE

player_ID, ..., player_ID

3) Проверка соединения с каждым клиентом (периодически через каждые 10-30 секунд)

C (всем): PING

K: PING OK

player_ID