

Оглавление

Серверная часть	3
Регистрация	3
Авторизация	3
Получение списка комнат	3
Получение списка достижений	4
Создание комнаты	4
Запрос на получение порта по ID комнаты	5
Комната	6
Сообщения от клиента	6
Предыгровой обмен данными	6
1) Приветствие	6
2) Передача подтверждения готовности	6
3) Начало стадии планирования	6
4) Выбор персонажа	7
5) Выбор роли	7
6) Ожидание выбора каждым игроком роли и персонажа	7
7) Передача данных о других игроках	8
8) Получение стартовых карт	8
9) Начало игры	8
Обмен данными во время игры	9
1) Розыгрыш карт	9
1.1) Розыгрыш карты «бэнг»	9
1.2) Розыгрыш карты «мимо»:	10
1.3) Розыгрыш карты «пиво»	10
1.4) Розыгрыш карты «дуэль»	10
1.5) Розыгрыш карты «паника»	11
1.5.1) Розыгрыш карты «паника» на карту с поля	11
1.5.2) Розыгрыш карты «паника» на карту с руки	11
1.6) Розыгрыш карты «красотка»	11
1.6.1) Розыгрыш карты «красотка» на карту с поля	11
1.6.2) Розыгрыш карты «красотка» на карту с руки	12
1.7) Розыгрыш карты «волканик»	12
1.8) Розыгрыш карты «скофилд» (см. пункт 7)	12
1.9) Розыгрыш карты «ремингтон» (см. пункт 7)	12
1.10) Розыгрыш карты «карабин» (см. пункт 7)	12
1.11) Розыгрыш карты «винчестер» (см. пункт 7)	12
1.12) Розыгрыш карты «бочка» (см. пункт 7). Использование бочки	12
1.13) Розыгрыш карты «уэллс фарго»	13
1.14) Розыгрыш карты «дилижанс» (см. пункт 13)	13
1.15) Розыгрыш карты «мустанг» (см. пункт 7)	13
1.16) Розыгрыш карты «тюрьма»	13

1.17) Розыгрыш карты «индейцы»	14
1.18) Розыгрыш карты «гатлинг»	14
1.19) Розыгрыш карты «динамит» (см. пункт 7). Проверка динамита в начале игры	15
1.20) Розыгрыш карты «магазин»	15
1.21) Розыгрыш карты «салун»	16
1.22) Розыгрыш карты «прицел» (см. пункт 7)	16
2) Использование свойств карт персонажей	16
2.1) Использование свойства персонажа «Счастливчик Люк»	16
2.2) Использование свойства персонажа «Неуловимый Джо»	16
2.3) Использование свойства персонажа «Малыш Билли»	16
2.4) Использование свойства персонажа «Большой Змей»	17
2.5) Использование свойства персонажа «Туко»	17
2.6) Использование свойства персонажа «Кит Карсон»	18
2.7) Использование свойства персонажа «Джанго»	18
2.8) Использование свойства персонажа «Джесси Джеймс»	19
2.9) Использование свойства персонажа «Хладнокровная Роза»	19
2.10) Использование свойства персонажа «Человек-без-имени»	20
2.11) Использование свойства персонажа «Бедовая Джейн»	20
2.11.1) Использование карты «мимо» как «бэнг»	20
2.11.1) Использование карты «бэнг» как «мимо»	20
2.12) Использование свойства персонажа «Сюзи Лафайет»	21
2.13) Использование свойства персонажа «Бешеный Пёс»	21
2.14) Использование свойства персонажа «Том Кетчум»	22
2.15) Использование свойства персонажа «Ангельские Глазки»	22
2.16) Использование свойства персонажа «Бутч Кэссиди»	23
3) Вспомогательные команды	23
3.1) Сообщение об окончании хода	23
3.2) Выдача двух карт в начале хода	23
Сообщения от сервера	24
Обмен данными во время игры	24
1) Убит игрок	24
2) Потеря карт погибшим игроком	24
3) Игрок погиб – игра окончена	25
4) Проверка соединения с каждым клиентом	25

Серверная часть

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 OK
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:

K: 100000
C: 0 OK
9001

Коды ответов:

0 - номер порта успешно отправлен клиенту
-1 - возникла ошибка
-2 - комната с данным номером порта не существует

Комната

Сообщения от клиента

Предыгровой обмен данными

1) Приветствие

Пользователь отправляет приветствие (HELLO), 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). В то же время сервер запоминает [ID клиента, IP адрес клиента, порт клиента]:

K: HELLO

mail

password

C: HELLO

count_of_players, max_count_of_players

player_ID

C (всем): NEW PLAYER

count_of_players

2) Передача подтверждения готовности

K: SET READY

TRUE/FALSE

player_ID

C (отправителю): 0 OK

C (другим игрокам): SET READY: TRUE

player_ID

3) Начало стадии планирования

K: START PLANNING STAGE

player_ID

C (всем): PLANNING STAGE IS STARTING

4) Выбор персонажа

4.1) Запрос на получение 3-ёх случайных карт персонажей

K: GET 3 CHARACTERS

player_ID

4.2) Сервер отправляет данные 3-ёх случайных персонажей

C: GET 3 CHARACTERS

character_ID

character_ID

character_ID

4.3) Клиент выбирает одного из 3-ёх полученных персонажей

K: SET CHARACTER

character_ID, character_name

player_ID

4.4) Ответ сервера

C: 0 OK

5) Выбор роли

5.1) Запрос на получение роли

K: GET ROLE

player_ID

5.2) Сервер отправляет случайно сгенерированную роль

C: SET ROLE

role_ID

6) Ожидание выбора каждым игроком роли и персонажа

K: CHARACTER AND ROLE SELECTED

player_ID

C: 0 OK

7) Передача данных о других игроках

7.1) Запрос на получение данных

K: GET PLAYERS INFO

player_ID

7.2) Отправка ответа с данными об 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].

C: 3

1, player_ID, character_ID

2, player_ID, character_ID

3, player_ID, character_ID

...

7, player_ID, character_ID

8) Получение стартовых карт

8.1) Запрос на получение карт

K: GET START CARDS

player_ID

8.2) Отправка карт игроку

C: SET START CARDS

card_ID

...

card_ID

9) Начало игры

9.1) Отправка сообщения о готовности игрока к началу игры

K: START GAME

player_ID

9.2) После того, как все игроки отправят подобное сообщение о готовности, сервер отвечает, что игра началась. Сообщает игрокам, кто ходит первым

C: GAME IS START

SET MOVE

player_ID

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 карт

1.1) 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

1.2) 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

1.3) Розыгрыш карты «пиво»

K: PLAY BEER

player_ID

card_ID

C (всем): PLAY BEER

player_ID

card_ID

GET 1 HP

1.4) 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 1 HP

player_ID

C (всем): LOSE 1 HP

player_ID

1.5) Розыгрыш карты «паника»

1.5.1) Розыгрыш карты «паника» на карту с поля

K (player_ID): PLAY PANIC

player_ID, target_ID

card_ID

STEAL 1 CARD FROM FIELD

card_ID

C (всем): PLAY PANIC

player_ID, target_ID

card_ID

STEAL 1 CARD FROM FIELD

card_ID

1.5.2) Розыгрыш карты «паника» на карту с руки

K (player_ID): PLAY PANIC

player_ID, target_ID

card_ID

STEAL 1 CARD FROM HAND

C (всем): PLAY PANIC

player_ID, target_ID

card_ID

STEAL 1 CARD FROM HAND

C (target_ID): LOSE 1 CARD

card_ID

C (player_ID): GET 1 CARD

card_ID

1.6) Розыгрыш карты «красотка»

1.6.1) Розыгрыш карты «красотка» на карту с поля

K (player_ID): PLAY CAT BALOU

player_ID, target_ID

card_ID

DISCARD 1 CARD FROM FIELD

card_ID

C (всем): PLAY CAT BALOU

player_ID, target_ID

card_ID

DISCARD 1 CARD FROM FIELD

card_ID

1.6.2) Розыгрыш карты «красотка» на карту с руки

K (player_ID): PLAY CAT BALOU

player_ID, target_ID

card_ID

DISCARD 1 CARD FROM HAND

C (всем): PLAY CAT BALOU

player_ID, target_ID

card_ID

DISCARD 1 CARD FROM HAND

card_ID

1.7) Розыгрыш карты «волканик»

K (player): PLAY VOLCANIC

player_ID

card_ID

C (всем): PLAY VOLCANIC

player_ID

card_ID

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

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

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

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

1.12) Розыгрыш карты «бочка» (см. пункт 7). Использование бочки

K (target_ID): CHECK BARREL

target_ID

card_ID

C (всем): CHECK BARREL

target_ID

card_ID

CHECK FAIL

card_ID

1.13) Розыгрыш карты «уэллс фарго»

K (player): PLAY WELLS FARGO

player_ID

card_ID

C (всем): PLAY WELLS FARGO

player_ID

card_ID

C (player): GET 3 CARDS

player_ID

card_ID, card_ID, card_ID

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

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

1.16) Розыгрыш карты «тюрьма»

K (player_ID): PLAY JAIL

player_ID, target_ID

card_ID

C (всем): PLAY JAIL

player_ID, target_ID

card_ID

Проверка тюрьмы перед началом хода игрока

K (target_ID): CHECK JAIL

player_ID

card_ID

C (всем): CHECK JAIL

player_ID

card_ID

CHECK FAIL

card_ID

C(всем): SET MOVE

player_ID

1.17) Розыгрыш карты «индейцы»

K (player_ID): PLAY INDIANS

player_ID

card_ID

C (всем): PLAY INDIANS

player_ID, target_ID

card_ID

K (target_ID): USE BANG

target_ID

card_ID

C (всем): USE BANG

target_ID

card_ID

...

C (всем): PLAY INDIANS

player_ID, target_ID

card_ID

K (target_ID): LOSE 1 HP

target_ID

1.18) Розыгрыш карты «гатлинг»

K (player_ID): PLAY GATLING

player_ID

card_ID

C (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 1 HP

target_ID

1.19) Розыгрыш карты «динамит» (см. пункт 7). Проверка динамита в начале игры

K (target_ID): CHECK DYNAMITE

player_ID

card_ID

C (всем): CHECK DYNAMITE

player_ID

card_ID

CHECK FAIL

card_ID

LOSE 3 HP

1.20) 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 1 CARD

player_ID

card_ID

C (всем): CHOOSE 1 CARD

player_ID

card_ID

LEFT card_ID, ..., card_ID

...

С (всем): CHOOSE 1 CARD

player_ID

card_ID

LEFT EMPTY

1.21) Розыгрыш карты «салун»

К (player_ID): PLAY SALOON

player_ID

card_ID

С (всем): PLAY SALOON

player_ID

card_ID

GET 1 HP

player_ID, ..., player_ID

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

2) Использование свойств карт персонажей

2.1) Использование свойства персонажа «Счастливчик Люк»

К: USE CHARACTER

character_ID

player_ID

CHECK BARREL

player_ID

card_ID

2.2) Использование свойства персонажа «Неуловимый Джо»

(в начале игры единоразово)

К: USE CHARACTER

character_ID

player_ID

SET DISTANCE PLUS 1

2.3) Использование свойства персонажа «Малыш Билли»

(перед каждым розыгрышем карты «бэнг»)

K: USE CHARACTER

character_ID

player_ID

PLAY BANG

player_ID, target_ID

card_ID

2.4) Использование свойства персонажа «Большой Змей»

(после получения сообщения об убийстве игрока)

C (всем): PLAYER DIED

player_ID, killer_ID

role_ID

C (всем): USE CHARACTER

character_ID

player_ID

LOSE n CARD

player_ID

card_ID, ..., card_ID

GET n CARD OPEN

player_ID

card_ID, ..., card_ID

2.5) Использование свойства персонажа «Туко»

C: SET MOVE

player_ID

K: USE CHARACTER

character_ID

player_ID

GET 1 CARD CLOSED FROM DROPPING

GET 1 CARD CLOSED FROM DECK

C (всем, кроме player_ID): USE CHARACTER

character_ID

player_ID

GET 1 CARD CLOSED FROM DROPPING

GET 1 CARD CLOSED FROM DECK

C (player_ID): GET 1 CARD CLOSED FROM DROPPING

card_ID

GET 1 CARD CLOSED FROM DECK

card_ID

2.6) Использование свойства персонажа «Кит Карсон»

C: SET MOVE

player_ID

K: USE CHARACTER

character_ID

player_ID

GET 3 CARD CLOSED FROM DECK

C (всем, кроме player_ID): USE CHARACTER

character_ID

player_ID

GET 3 CARD CLOSED FROM DECK

C (player_ID): GET 3 CARD CLOSED FROM DECK

card_ID, card_ID, card_ID

K: RETURN 1 CARD CLOSED ON DECK

player_ID

card_ID

C (всем): RETURN 1 CARD CLOSED ON DECK

player_ID

2.7) Использование свойства персонажа «Джанго»

C: LOSE 1 HP

player_ID, killer_ID

K: USE CHARACTER

character_ID

player_ID, target_ID

STEAL 1 CARD FROM HAND

C (всем): USE CHARACTER

character_ID

player_ID, target_ID

STEAL 1 CARD FROM HAND

C (target_ID): LOSE 1 CARD

card_ID

C (player_ID): GET 1 CARD

card_ID

2.8) Использование свойства персонажа «Джесси Джеймс»

C: SET MOVE

player_ID

K (player_ID): USE CHARACTER

character_ID

player_ID, target_ID

STEAL 1 CARD FROM HAND

C: USE CHARACTER

character_ID

player_ID, target_ID

STEAL 1 CARD FROM HAND

C (target_ID): LOSE 1 CARD

card_ID

C (player_ID): GET 1 CARD

card_ID

K (player_ID): GET 1 CARD CLOSED FROM DECK

player_ID

C (всем, кроме player_ID): GET 1 CARDS CLOSED FROM DECK

player_ID

C (player_ID): GET 1 CARD

card_ID

2.9) Использование свойства персонажа «Хладнокровная Роза»

(при использовании любой карты, применений которой зависит от расстояния)

K: USE CHARACTER

character_ID

player_ID

SET DISTANCE 1 LESS

PLAY BANG

player_ID, target_ID

card_ID

2.10) Использование свойства персонажа «Человек-без-имени»

K: PLAY BANG

player_ID, target_ID

card_ID

C (всем): PLAY BANG

player_ID, target_ID

card_ID

K (target_ID): USE CHARACTER

character_ID

player_ID

CHECK HIT

C (всем): USE CHARACTER

character_ID

player_ID

CHECK HIT

CHECK SUCCESS

2.11) Использование свойства персонажа «Бедовая Джейн»

2.11.1) Использование карты «мимо» как «бэнг»

K (player_ID): USE CHARACTER

character_ID

player_ID

PLAY MISSED LIKE BANG

player_ID, target_ID

card_ID

C (всем): USE CHARACTER

character_ID

player_ID

PLAY MISSED LIKE BANG

player_ID, target_ID

card_ID

2.11.1) Использование карты «бэнг» как «мимо»

K: TARGET BANG

player_ID, target_ID

card_ID

K (target_ID): USE CHARACTER

character_ID

player_ID

PLAY BANG LIKE MISSED

target_ID

card_ID

C (всем): USE CHARACTER

character_ID

player_ID

PLAY BANG LIKE MISSED

target_ID

card_ID

2.12) Использование свойства персонажа «Сюзи Лафайет»

K: USE CHARACTER

character_ID

player_ID

GET 1 CARDS CLOSED FROM DECK

C (всем, кроме player_ID): USE CHARACTER

character_ID

player_ID

GET 1 CARDS CLOSED FROM DECK

C (player_ID): GET 1 CARDS

card_ID

2.13) Использование свойства персонажа «Бешеный Пёс»

C: SET MOVE

player_ID

K: GET 1 CARDS CLOSED FROM DECK

player_ID

C (всем, кроме player_ID): GET 1 CARDS CLOSED FROM DECK

player_ID

C (player_ID): GET 1 CARDS

card_ID

K: USE CHARACTER

character_ID

player_ID

CHECK CARD

C (всем): USE CHARACTER

character_ID

player_ID

CHECK CARD

CHECK SUCCESS

K: GET 1 CARD CLOSED FROM DROPPING

GET 1 CARD CLOSED FROM DECK

player_ID

C (всем): GET 1 CARD CLOSED FROM DROPPING

GET 1 CARD CLOSED FROM DECK

player_ID

C (player_ID): GET 1 CARD CLOSED FROM DROPPING

card_ID

GET 1 CARD CLOSED FROM DECK

card_ID

2.14) Использование свойства персонажа «Том Кетчум»

K: USE CHARACTER

character_ID

player_ID

GET 1 HP

card_ID, card_ID

C (всем): USE CHARACTER

character_ID

player_ID

GET 1 HP

card_ID, card_ID

2.15) Использование свойства персонажа «Ангельские Глазки»

(перед розыгрышем карты «бэнг»)

K: USE CHARACTER

character_ID

player_ID
NEED 2 CARDS MISSED
PLAY BANG
player_ID, target_ID
card_ID
C (всем): USE CHARACTER
character_ID
player_ID
NEED 2 CARDS MISSED
PLAY BANG
player_ID, target_ID
card_ID

2.16) Использование свойства персонажа «Бутч Кэссиди»

C (всем): LOSE 1 HP
player_ID
C (всем): USE CHARACTER
character_ID
player_ID
GET 1 CARDS CLOSED FROM DECK
C (всем, кроме player_ID): USE CHARACTER
character_ID
player_ID
GET 1 CARDS CLOSED FROM DECK
C (player_ID): GET 1 CARDS
card_ID

3) Вспомогательные команды

3.1) Сообщение об окончании хода

K: SET MOVE END
player_ID
C: SET MOVE
player_ID

3.2) Выдача двух карт в начале хода

K: GET 2 CARDS CLOSED FROM DECK

player_ID

C (всем, кроме player_ID): GET 2 CARDS CLOSED FROM DECK

player_ID

C (player_ID): GET 2 CARDS

card_ID, card_ID

Сообщения от сервера

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) Потеря карт погибшим игроком

C (всем): LOSE n CARD

player_ID

card_ID, ..., card_ID

3) Игрок погиб – игра окончена

C (всем): GAME OVER

RENEGATE WIN

WIN

player_ID, ... player_ID

LOSE

player_ID, ..., player_ID

4) Проверка соединения с каждым клиентом

(периодически через каждые 10-30 секунд)

C (всем): PING

K: PING OK

player_ID