**Оглавление**

[Регистрация 2](#_Toc71549955)

[Авторизация 2](#_Toc71549956)

[Получение списка комнат 2](#_Toc71549957)

[Получение списка достижений 3](#_Toc71549958)

[Создание комнаты 3](#_Toc71549959)

[Запрос на получение порта по ID комнаты 4](#_Toc71549960)

[Комната 5](#_Toc71549961)

[Сообщения от клиента 5](#_Toc71549962)

[Предигровой обмен данными 5](#_Toc71549963)

[Обмен данными во время игры 6](#_Toc71549964)

[Сообщения от сервера 11](#_Toc71549965)

[Предигровой обмен данными 11](#_Toc71549966)

[Обмен данными во время игры 12](#_Toc71549967)

# Регистрация

**Образец**:

К: mail\n

password\n

login

С: 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 паролей уже существует в системе

# Авторизация

**Образец**:

К: mail\n

password

С: 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**:

К: GET ROOMS

С: 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**:

К: mail\n

password

С: 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**:

К: mail\n

password\n

max\_count\_of\_players

С: 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):

К: HELLO

mail\n

password\n

С: HELLO

count\_of\_players, max\_count\_of\_players

ID

С (всем): NEW PLAYER

count\_of\_players

1. Передача подтверждения готовности

К: READY: TRUE

ID

С (всем): READY: TRUE

ID

***ИЛИ***

К: READY: FALSE

ID

С (всем): READY: FALSE

ID

1. Передача данных о выбранном персонаже

К: SET ROLE: BILLY THE KID

ID

С: ОК

1. Начало игры

К: START GAME

ID

С (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»

К: PLAY BANG

player\_ID, target\_ID

card\_ID

С (всем): PLAY BANG

player\_ID, target\_ID

card\_ID

К (target\_ID): CHECK BARREL

target\_ID

card\_ID

C (всем): CHECK BARREL

target\_ID

card\_ID

CHECK FAIL

card\_ID

К (target\_ID): PLAY MISSED

target\_ID

card\_ID

С (всем): PLAY MISSED

target\_ID

card\_ID

1. Розыгрыш карты «мимо»:

С (всем): TARGET BANG

player\_ID, target\_ID

card\_ID

К (target\_ID): PLAY MISSED

target\_ID

card\_ID

С (всем): PLAY MISSED

target\_ID

card\_ID

1. Розыгрыш карты «пиво»

К: PLAY BEER

player\_ID

card\_ID

С (всем): PLAY BEER

player\_ID

card\_ID

1. Розыгрыш карты «дуэль»

К: PLAY DUEL

player\_ID, target\_ID

С (всем): PLAY DUEL

player\_ID, target\_ID

К (target\_ID): USE BANG

target\_ID

card\_ID

С (всем): USE BANG

target\_ID

card\_ID

К (player\_ID): LOSE HP

player\_ID

С (всем): LOSE HP

player\_ID

1. Розыгрыш карты «паника»

К (player\_ID): PLAY PANIC

player\_ID, target\_ID

card\_ID

С (всем): PLAY PANIC

player\_ID, target\_ID

card\_ID

LOSE CARD

target\_ID

card\_ID

GET CARD

player\_ID

card\_ID

1. 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

1. Розыгрыш карты «волканик»

К (player): PLAY VOLCANIC

player\_ID

card\_ID

С (всем): PLAY VOLCANIC

player\_ID

card\_ID

1. Розыгрыш карты «скофилд» (см. пункт 7)
2. Розыгрыш карты «ремингтон» (см. пункт 7)
3. Розыгрыш карты «карабин» (см. пункт 7)
4. Розыгрыш карты «винчестер» (см. пункт 7)
5. Розыгрыш карты «бочка» (см. пункт 7)
6. 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

1. Розыгрыш карты «дилижанс» (см. пункт 13)
2. Розыгрыш карты «мустанг» (см. пункт 7)
3. Розыгрыш карты «тюрьма»

К (player\_ID): PLAY JAIL

player\_ID, target\_ID

card\_ID

С (всем): PLAY JAIL

player\_ID, target\_ID

card\_ID

1. 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

1. Розыгрыш карты «гатлинг»

К (player\_ID): PLAY GATLING

player\_ID

card\_ID

С (всем): PLAY GATLING

player\_ID, target\_ID

card\_ID

К (target\_ID): USE MISSED

target\_ID

card\_ID

С (всем): USE MISSED

target\_ID

card\_ID

…

С (всем): PLAY GATLING

player\_ID, target\_ID

card\_ID

К (target\_ID): LOSE HP

target\_ID

1. Розыгрыш карты «динамит» (см. пункт 7)
2. Розыгрыш карты «магазин»

К (player\_ID): PLAY GENERAL STORE

player\_ID

card\_ID

С (всем): PLAY GENERAL STORE

player\_ID

card\_ID

card\_ID, …, card\_ID

К (player\_ID): CHOOSE CARD

player\_ID

card\_ID

С (всем): CHOOSE CARD

player\_ID

card\_ID

LEFT card\_ID, …, card\_ID

…

С (всем): CHOOSE CARD

player\_ID

card\_ID

LEFT EMPTY

1. Розыгрыш карты «салун»

К (player\_ID): PLAY SALOON

player\_ID

card\_ID

С (всем): PLAY SALOON

player\_ID

card\_ID

RECOVERY HP

player\_ID, …, player\_ID

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

## Сообщения от сервера

### Предигровой обмен данными

1. Присоединение нового игрока (всем игрокам)

С: NEW PLAYER

count\_of\_players

1. Изменение статуса готовности игрока (всем игрокам)

С: READY: TRUE

player\_ID

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

С: GET 3 ROLES

BILLY THE KID

SID KETCHYM

SUZY LAFAYETTE

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

С: SET ROLE: SHERIFF

1. Начало игры (всем игрокам)

С: GAME IS STARTING

1. 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.

С: 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

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

С: card\_ID, name

…

card\_ID, name

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

С: YOUR TURN

player\_ID

### Обмен данными во время игры

1. Убит игрок

С (всем): PLAYER DIED

player\_ID, killer\_ID

role\_ID

* 1. Убит игрок с ролью «бандит»

С (всем): PLAYER DIED

player\_ID, killer\_ID

role\_ID

С (killer\_ID): GET CARDS

player\_ID

card\_ID, card\_ID, card\_ID

* 1. Убит игрок с ролью «помощник» игроком с ролью «шериф»

С (всем): PLAYER DIED

player\_ID, killer\_ID

role\_ID

LOSE CARD

killer\_ID

card\_ID, …, card\_ID

1. Игрок погиб – игра окончена

С (всем): GAME OVER

RENEGATE WIN

WIN

player\_ID, … player\_ID

LOSE

player\_ID, …, player\_ID

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

С (всем): PING

К: PING OK

player\_ID