Mensagens enviada do Cliente

*ID CLiIENTE | SAIU* - > significa que algum dos jogadores do modo multiplayer saiu do jogo, sendo assim o outro jogar é comunicado

ID CLIENTE | TIPO | 1 | 0 -> significa que o jogador quer jogar em modo singleplayer

ID CLIENTE | TIPO | 2 | CARREGAR -> solicita as sessões disponíveis para o jogador poder selecionar. Em modo multiplayer

ID CLIENTE | TIPO | 2 | CRIAR -> solicita ao servidor para criar um sessão nova.

ID CLIENTE | TIPO | 2 | ENTRAR|ID SESSAO -> solicita ao servidor para ENTRAR na sessão informada.

ID CLIENTE | TERMINOU |1 | 0 -> informa ao servidor que o jogador acertou a palavra

ID CLIENTE | TERMINOU |0 | 0 -> informa ao servidor que o jogador errou a palavra

ID CLIENTE | TIPO |1 |GERARPALAVRA -> solicita ao servidor uma nova palavra e dica para começar um novo jogo

ID CLIENTE | TIPO |2 | PALAVRAENVIADA|PALAVRA|DICA -> informa ao servidor a palavra que o jogador x enviou para o jogador Y

Mensagem enviada pelo Servidor

MODOMULTI|SAIUUSER -> informa que o outro jogador deixou a sessão

MODOSINGLE|ALTERAPLACAR|pontosX -> informa o placa para o cliente

MODOMULTI|ALTERAPLACAR|pontosx|pontos -> informa o placar para os clientes em modo multiplayer

MODOMULTI|DIGITEPALAVRA|O - > solicita para o jogador x digitar uma dica e palavra para o jogador Y

MODOMULTI|AGUARDCONEXAO -> informa ao usuário que sessão foi criada e so falta outro jogador se conectar

MODOMULTI|CARREGAJTABLE|id sessão|id usuário -> informa a sessão disponível para jogar em multiplayer

MODOMULTI|ENVIANDOPALAVRA|palavra|dica -> Envia a palavra criada pelo jogador x para o jogador y

MODOMULTI|MSG|string -> envia uma msg para o jogador x ou y