

接続

TCP/IP を用いてサーバーに接続することができます。サーバーへの接続方法についてはこちらをご確認ください。

通信プロトコル

クライアントからサーバー

LOGIN ログインコマンド

LOGIN id pass name id 半角英数字(4 ~ 16 字) pass 半角英数字(4 ~ 8 字)
name 半角英数字(16 字以内)

LOGOUT ログアウトコマンド

LOGOUT

BESTSHOT ショットを送るコマンド

BESTSHOT x y turn x ショットの強さ(横方向) y ショットの強さ(縦方向)
turn 回転方向(0: 右回転、1: 左回転)

サーバーからクライアント

POSITION ストーンの位置情報を通知するコマンド

POSITION x1 y1 x2 y2 ... x16 y16 xn n 投目のストーンの x 座標 yn n 投目のストーンの y 座標

SETSTATE 局面の情報を通知するコマンド

SETSTATE shot cend fend move shot 現在のショット数 cend 現在のエンド
数 fend 最終エンド move 手番(0: 第一エンドで先手だったチーム、1: 第一エンドで後手だったチーム)

GO 思考開始を合図するコマンド

GO t1 t2 t1 先手の残り持ち時間(ミリ秒) t2 後手の残り持ち時間(ミリ秒)
) クライアントはこのコマンドを受信したら BestShot コマンドを返してください

GAMEOVER 試合の結果を送るコマンド

GAMEOVER WIN/LOSE