

Ostseeschach XML-Dokumentation der Software-Challenge 2022

Ostseeschach XML-Dokumentation

Ziehen	1
Der Move	1
Spielstatus.....	2
memento	2
Status.....	3

Ziel dieser Dokumentation ist es, die XML-Schnittstelle der Software-Challenge für das aktuelle Spiel festzuhalten.

Beitragen

Wir freuen uns über sämtliche Verbesserungsvorschläge.

Die Dokumentation kann [direkt auf GitHub](#) editiert werden, einzige Voraussetzung ist eine kostenlose Registrierung bei GitHub. Ist man angemeldet, kann man ein Dokument auswählen (ein guter Startpunkt ist die Datei [index.adoc](#) welche Verweise auf alle Sektionen der Dokumentation enthält) und dann auf den Stift oben rechts klicken. Damit wird von GitHub automatisch ein Fork und ein Pull Request erstellt.

Alternativ auch gern eine E-Mail an info@software-challenge.de oder eine Nachricht im [Discord](#).

Ziehen

Eine einfache Nachricht fordert zum Zug auf:

```
<room roomId="ROOMID">
  <data class="sc.framework.plugins.protocol.MoveRequest" />
</room>
```

Der Move

Die Antwort auf den MoveRequest des Servers.

Senden

ROOMID

ID des GameRooms aus dem `MoveRequest`.

ZUG

siehe [ZUG](#)

```
<room roomId="ROOMID">  
  ZUG  
</room>
```

ZUG

from

Koordinaten des zu ziehenden Spielsteines

to

Koordinaten des Zielfeldes

```
<Move>  
  <from x="0" y="1"/>  
  <to x="1" y="2"/>  
</Move>
```

Spielstatus

Es folgt die Beschreibung des Spielstatus, der vor jeder Zugaufforderung an die Clients gesendet wird. Das Spielstatus-Tag ist dabei noch in einem *data*-Tag der Klasse *memento* gewrappt:

memento

ROOM_ID

Id des Raums, in dem das Spiel stattfindet

STATUS

siehe [Status](#)

```
<room roomId="ROOM_ID">  
  <data class="memento">  
    STATUS  
  </data>  
</room>
```

Status

startTeam

das Team, das als erstes dran ist

board

die Positionen der Spielfiguren - **count** gibt die Turmhöhe an

lastMove

der vorherige Zug - hat die selbe Struktur wie ein **ZUG**, der gesendet wird, außer dass das Tag **<lastMove>** statt **<move>** heisst. Der vorherige Zug wird in jedem Spielstatus angegeben, ausser vor dem ersten Zug.

ambers

die Anzahl der Bernsteine pro Team

```
<state turn="27">
  <startTeam class="team">ONE</startTeam>
  <board>
    <pieces>
      <entry>
        <coordinates x="0" y="0"/>
        <piece type="Moewe" team="TWO" count="1"/>
      </entry>
      <entry>
        <coordinates x="5" y="6"/>
        <piece type="Robbe" team="ONE" count="2"/>
      </entry>
    </pieces>
  </board>
  <lastMove>
    <from x="4" y="4"/>
    <to x="5" y="6"/>
  </lastMove>
  <ambers enum-type="team">
    <entry>
      <team>ONE</team>
      <int>1</int>
    </entry>
    <entry>
      <team>TWO</team>
      <int>0</int>
    </entry>
  </ambers>
</state>
```