

### Registrieren von neuen „Messages“

1. ID festlegen in einer der folgenden beiden Klassen:
  - a. Nachricht wird vom Server zum Client gesendet:  
`de.szut.dqi12.cheftrainer.connectorlib.messageids.ClientToServer_MessageIDs`
  - b. Nachricht wird vom Client zum Server gesendet:  
`de.szut.dqi12.cheftrainer.connectorlib.messageids.ServerToClient_MessageIDs`

Die ID MUSS ein public string sein. Beispiel: `public String Test = "Test"`
2. Im Projekt, welches die Nachricht empfängt muss eine neue Klasse für diese Message angelegt werden. Diese Klasse MUSS folgende Punkte erfüllen:
  - a. Die Klasse muss von der abstrakte Klasse „CallableAbstract.java“ erben
  - b. Die Klasse muss den gleichen Namen haben, wie der Wert der ID. Im Beispiel müsste die Klasse „Test.java“ heißen.
  - c. Die Klasse muss in dem callables Ordner des Projektes liegen.
  - d. Die Funktion `newInstance()` muss überschrieben werden. Sie MUSS immer eine neue Instance der eigenen Klasse zurückgeben!
3. Handhabung mit Messages: Im Client und Server Projekt existiert jeweils ein Client/Server Objekt der ConnectorLib. Dieses Objekt hat eine `sendMessage(Message message)` Funktion. Eine Message besteht immer aus einer ID, welche innerhalb einer der obenstehenden Klassen kommen sollte. Zudem besteht es aus dem Content, welcher beliebig gewählt werden kann. Die `receiveMessage(Message message)` Funktion der Klasse, welche als Callable registriert ist, wird aufgerufen und bekommt das Message Objekt übergeben. Der Content muss hier ggf. geparkt werden.