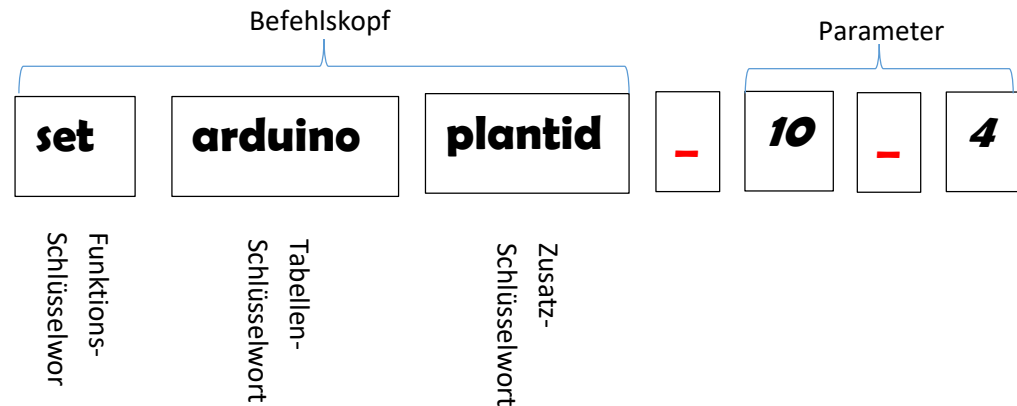


Liste alle Befehle für die Kommunikation mit dem C# Server

Befehle der Datenbank Tabelle „plant“

- `set plant_[PlantID:int]_[Name:string]_[MinTemp:float]_[MaxTemp:float]_[MinGroundHumid:float]_[MaxGroundHumid:float]_[MinHumid:float]_[MaxHumid:float]_[Light:int] :void`
- `new plant_[Name:string]_[MinTemp:float]_[MaxTemp:float]_[MinGroundHumid:float]_[MaxGroundHumid:float]_[MinHumid:float]_[MaxHumid:float]_[Light:int] :void`
- `delete plant_[PlantID:int] :void`
- `get plant name_[PlantID:int] :string`
- `get plant all_[PlantID:int] :List<string[]>`
- `get plant ids :int[]`
- `get plant names :string[]`
- `get plant display :List<string[]>`



Befehle der Datenbank Tabelle „arduino“

- `set arduino plantid_[ArduinoID:int]_[PlantID:int] :void`
- `set arduino_[ArduinoID:int]_[ArduinoIP:string]_[PlantID:int] :void`
- `new Arduino :void`
- `reconnect arduino_[ArduinoID:int] :void`
- `delete arduino_[ArduinoID:int] :void`
- `get arduino all_[ArduinoID:int] :List<string[]>`
- `get arduino ids :int[]`
- `get arduino display :List<string[]>`

Befehle der Datenbank Tabelle „data“

- `set data_[ArduinoID:int]_[Temperatur:float]_[Humid:float]_[GroundHumid:float]_[Light:int] :void`
- `get data :List<string[]>`

Weitere Befehle

- `live :void`
- `get time :void`

Arrays werden als String übermittelt, wobei die einzelnen Elemente durch Unterstriche getrennt werden
Listen werden ebenfalls als String übermittelt, wobei die einzelnen Elemente durch Semikolons getrennt werden