|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Pfad** | **Request-Körper** | **Response** | **Beschreibung** |
| http://localhost:4567/games/hangman/start/ |  |  |  |
| neuerNutzer | Name des Nutzers mit key „name“ | True, wenn anlegen des neuen Nutzers erfolgreich, sonst false | Zu Beginn gibt sich der Nutzer einen Namen über den er im Spiel referenziert werden kann. Dazu muss dieser Name dem Server übergeben werden und dort gespeichert werden. |
| neuesWort/0 | ‘poolID’ = Zahl, die den Pool eindeutig identifiziert, ‘name’ = Name des aktuellen Nutzers, ‘zeichen’ = Rateversuch | True, wenn Versuch korrekt, false sonst | Der Spieler hat ausgewählt, einen Buchstaben erraten zu wollen. Dieser Buchstabe wird an den Server geschickt, welcher wiederum antwortet, ob der Versuch korrekt war oder nicht. |
| neuesWort/1 | ‘poolID’ = Zahl, die den Pool eindeutig identifiziert, ‘name’ = Name des aktuellen Nutzers, ‘zeichen’ = Rateversuch | True, wenn Versuch korrekt, false sonst | Der Spieler hat ausgewählt, ein ganzes Wort erraten zu wollen. Dieser Buchstabe wird an den Server geschickt, welcher wiederum antwortet, ob der Versuch korrekt war oder nicht. |
| neuerPool | 'name' = Nutzername, 'pool' = Pool-ID und 'level' = Schwierigkeitsgrad werden übergeben | True, wenn erstellen des neuen Pools erfolgreich war, false sonst | Wenn ein neuer Pool angelegt wird, muss der Nutzer diesem eine ID geben. Wenn diese bereits vergeben ist, kann der Pool nicht angelegt werden. Sonst ist der Nutzer automatisch Mitglied im Pool und wartet auf einen Gegner |
| poolSuchen | 'pools angefragt‘ | True, wenn kein Pool vorhanden ist, false sonst | Wenn Nutzer einem Pool beitreten möchte, wird zunächst überprüft, welche Pools vorhanden sind. Ist kein Pool vorhanden, muss zunächst einer erstellt werden. Wenn ein oder mehrere Polls vorhanden sind, werden diese ausgegeben |
| beitreten | 'name' = Nutzername, 'pool' = wunschID werden übergeben | True, wenn Nutzer erfolgreich dem Pool beigetreten, false sonst | Wenn der Nutzer einem bestimmten Pool beitreten möchte, muss er die gewünschte Pool-ID übergeben. Wenn der Beitritt erfolgreich ist, kommt der Nutzer sofort in den Warteraum des entsprechenden Pools |
| pool/warteraum | ‘poolID’ = Zahl, die den Pool eindeutig identifiziert | True oder false, je nach dem, ob 2 Spieler im Pool sind oder nur der Initiator | Nachdem ein Pool angelegt wird, ist der Initiator automatisch Mitglied im Pool. Das Spiel beginnt aber erst, wenn ein Gegner dem Pool beigetreten ist. Bis zu diesem Beitritt bleibt der Initiator im Warteraum. Diese Methode wird jede Sekunde aufgerufen. Nach 40 Sekunden ohne Gegner wird der Pool wieder gelöscht und der Initiator kehrt zum Hauptmenü zurück |
| spiel/loeschen | ‘poolID’ = Zahl, die den Pool eindeutig identifiziert | 0, wenn Löschen erfolgreich war, -1 sonst | Nachdem Ablauf der Wartezeit oder nach dem Spiel muss der Pool gelöscht werden. Hierzu wird der Pool aus der Poolliste im Server entfernt. |
| spiel/status | ‘poolID’ = Zahl, die den Pool eindeutig identifiziert, ‘name’ = Name des aktuellen Nutzers | String mit allen Informationen zum Spiel im aktuellen Pool: Leben, erratene Stellen, falsche Versuche | Während des Spiels müssen die Spieler wissen, wie der Stand ist. Also zum Beispiel, was der Gegner zuvor erraten hat und welche Buchstaben bereits korrekt oder falsch sind. Hierzu wird der String in der Serverantwort in jeder Runde dem Nutzer ausgegeben |
| spiel/gewonnen | ‘poolID’ = Zahl, die den Pool eindeutig identifiziert, ‘name’ = Name des aktuellen Nutzers | 1, wenn letzter Zug Spiel beendet hat, -1 sonst | In jeder Runde wird abgefragt, ob bereits das richtige Wort erkannt wurde oder nicht. Bei 1 als Antwort wird das Spiel beendet und der Gewinner bekannt gegeben. Die Nutzer werden zum Hauptmenü zurückgeleitet. |
|  |  |  |  |