

Tabelle 1

	Ressource	Methode	Semantik	content-type (req)	content-type (res)	
?	/wie_oft_Würfeln	POST	Anlegen eines „Würfels“ (darf der Spieler 1x Würfeln? 3x?)	text/javascript	text/javascript	
	/gamefield	GET	Spielfeld darstellen	image/jpeg	image/jpeg	
	/	GET	In HTML darstellen	text/html	text/html	
	/rules	GET	Regeln auf Anfrage darstellen	application/json	application/json	
	/spielfigur	GET	Spielfiguren darstellen	image/jpeg	image/jpeg	
	/spielzug	POST	Mögliche Spielzüge anlegen und anzeigen	text/javascript	text/javascript	
	/gamefield/ neutrales Feld	GET	Jeder Spieler darf sich darauf bewegen	text/javascript	text/javascript	
	/gamefield/Home	GET	Basis wo sich zu Beginn alle Figuren befinden (nicht begehbare Felder)	text/javascript	text/javascript	
	/gamefield/Haus	GET	Zielfelder jedes Spielers (jeder Spieler hat eine eigene Farbe) und nur Spielfiguren der Farbe der Feldfarbe dürfen hinein	text/javascript	text/javascript	
	/spielfigur/spieler	POST	Werden der Reihenfolge nach angelegt (1. Rot, 2. Grün, 3. Blau, 4. Gelb)	application/json	application/json	
	/gamefield/ Anfangsfeld	GET	Würfelt der Spieler eine 6 und darf damit Home verlassen und würfelt er wieder eine 6 dann wird das Anfangsfeld gesperrt bis es frei geräumt wurde	text/javascript	text/javascript	