

REST Spezifikationen

	Ressource	Methode	Semantik	content-type (req)	content-type (res)	
/gamefield	.	PUT	Gibt Spielfeld zurück	image/jpeg	image/jpeg	
	/home	PUT	Beinhaltet die gesamte Homelogik des Spiels, wie Figuren finden und Figuren auf das Spielfeld bewegen mit Sonderfällen	text/javascript	text/javascript	
	/neutral	PUT	Überprüft ob der angegebene Zug möglich ist. Funktion wurde von Spielzug abgelöst	text/javascript	text/javascript	
	/goal	GET	keine Verwendung	text/javascript	text/javascript	
	/goal/position	PUT	Gibt die Position der Spielfigur im Goal zurück, wenn sie auf dem Spielfeld nicht gefunden wurde (getrennte Arrays)	text/javascript	text/javascript	
	/reset	PUT	Zurücksetzen des Spiels, Aufruf am Anfang und nach Beendigung jedes Spiels	text/javascript	text/javascript	
/spielfigur	/position	PUT	Gibt die Position der übergebenen Spielfigur zurück. Ist sie nicht auf dem Spielfeld, wird eine hohe Zahl zurückgegeben.	text/javascript	text/javascript	
	.	GET	Sollte aktuelle Spielfigur übergeben	text/javascript	text/javascript	
	.	POST	Zählt wie viele Spieler verbunden sind. Sind 4 verbunden gibt es ein True zurück	text/javascript	text/javascript	
/dice	.	GET	Würfelaugen zurückgeben	text/javascript	text/javascript	
	/number	PUT	Anzahl der Würfe ermitteln (1 oder 3)	text/javascript	text/javascript	
/rules	.	GET	Zeigt die Spielregeln an	text/javascript	text/javascript	
/spielzug	.	PUT	Spielzug durchführen, checken ob Zielfeld belegt ist (eigene oder fremde Figur)	text/javascript	text/javascript	
	.	GET	Diente der Rückgabe der Position, wird nicht mehr verwendet	text/javascript	text/javascript	
	/kickPlayer	GET	Setzt gekickten Spieler wieder in sein Home zurück und positioniert kickenden Spieler neu	text/javascript	text/javascript	

	Ressource	Methode	Semantik	content-type (req)	content-type (res)	
	/home/kickPlayer	PUT	siehe /spielzug/ kickPlayer; nur hier wenn eine Figur bei verlassen des Homes eine andere kickt	text/javascript	text/javascript	
	/gewinner	PUT	Wird jede Runde aufgerufen und ermittelt wenn ein Spieler gewonnen hat	text/javascript	text/javascript	
	/goal	PUT	Beinhaltet die gesamte Goallogik inkl. Bewegen in Goal und Positionierung im Goal, check auf Grenzen des Goals und dass nicht übersprungen werden darf	text/javascript	text/javascript	