

# Sync Protokoll

- 0x00 - Acknowledge

0x01 - Lobby

0x02 - Übungsszenario

0xFF - Reset
- 0x01 - Lobbyinformation Anfrage

0x02 - Lobbyinformation Antwort

0x03 - Lobbyinformation Update

0x04 - Rolle wählen

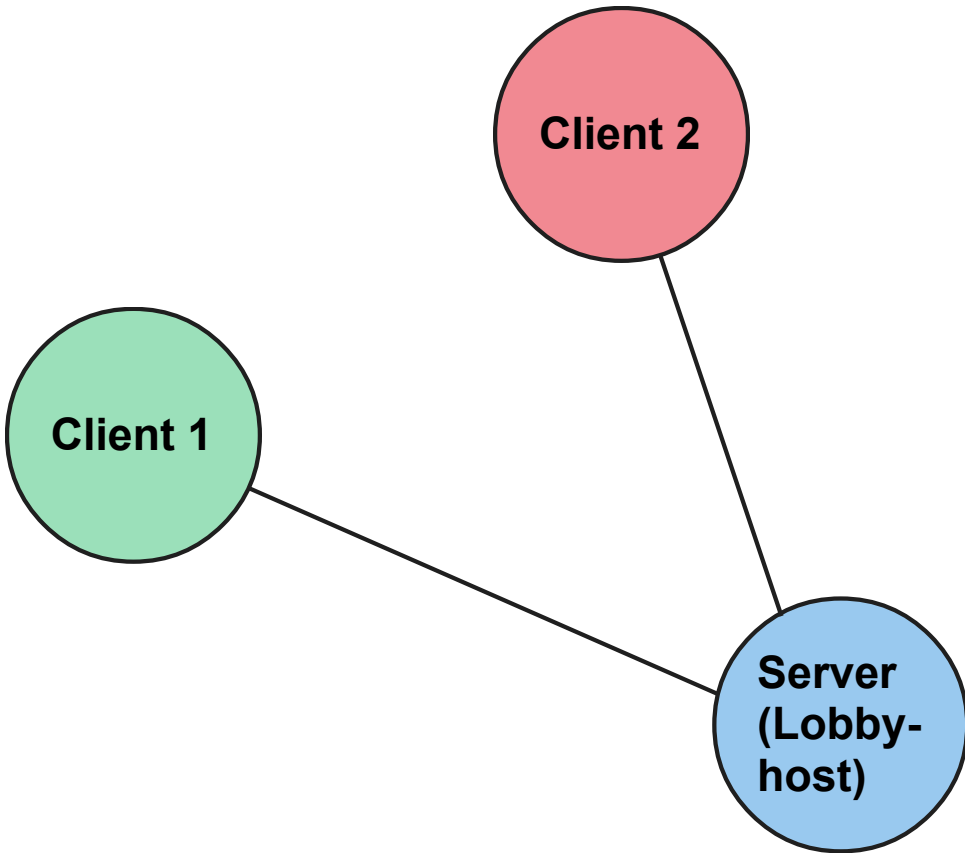
0x05 - Rolle freigeben
- 0x01 - Übungsszenario starten

0x02 - Kontrolle übergeben

0x03 - Zug beendet

0x04 - Update Aufzeichnung

0x05 - Übungsszenario beendet



Header [1]							
Acknowledge - 0x00							
Lobby - 0x01	Identifizier [1]						
Lobby - 0x01	Information Anfrage - 0x01						
Lobby - 0x01	Information Antwort - 0x02	Länge Name [1]	Name Lobby [Länge]	Variante [1]	Schwierigkeitsgrad [1]		
Lobby - 0x01	Information Update - 0x03	Länge Name Alice [1]	Name Alice [Länge]	Länge Name Bob [1]	Name Bob [Länge]	Länge Name Eve [1]	Name Eve [Länge]
Lobby - 0x01	Rolle wählen - 0x04	Rolle [1]	Länge Alias [1]	Alias [Länge]			
Lobby - 0x01	Rolle freigeben - 0x05	Rolle [1]					
Übungsszenario - 0x02	Identifizier [1]						
Übungsszenario - 0x02	Übungsszenario starten - 0x01						
Übungsszenario - 0x02	Kontrolle übergeben - 0x02						
Übungsszenario - 0x02	Zug beenden - 0x03	Anzahl Handlungsschritte [1]	Länge Handlungsschritt [2]	Handlungsschritt [Länge]			
Übungsszenario - 0x02	Aufzeichnung Update - 0x04	Anzahl Handlungsschritte [1]	Länge Handlungsschritt [2]	Handlungsschritt [Länge]			
Übungsszenario - 0x02	Übungsszenario beenden - 0x05						
Reset - 0xFF							

- Ablaufbeschreibung (Grob und eventuell ohne Acknowledgements):
1. Server erstellt Listening-Socket auf Port XXXXX
  2. Clients suchen alle bei allem in Netzwerk den Port XXXXX (welche Dienste angeboten werden evtl.)
  3. Client verbindet sich
  4. Client schickt Lobbyinformations-Anfrage (0x0101)
  5. Server schickt Lobbyinformations-Antwort (0x0102) (Name, Variante, Schwierigkeitsgrad & besetzte Rollen), wodurch Client auch weiß, dass es sich um eine Lobby handelt
  6. Client Acknowledgt (0x00)
  7. Server schickt bei Änderungen in der Lobby die neue Lobbyinformation (0x0103)
  8. Der Client Scannt nach neuen Lobbys alle x Sekunden
  9. Client entscheidet sich für eine Lobby zum beitreten
  10. Der Client schickt an alle Server, außer den zum Verbinden gewählten, einen Reset (0xFF)
  11. Der Client entscheidet sich für eine Rolle und einen Benutzernamen und schickt diese an den Server (0x0104)
  12. Der Server Acknowledgt den Beitritt (0x00)
  13. 11. und 12. evtl. öfter
  14. Der Server startet das Übungsszenario (0x0201)
  15. Der Server übergibt der nächsten Rolle die Kontrolle (0x0202)
  16. Die aktive Rolle beendet den Zug und schickt alle durchgeführten Handlungsschritte an den Server (0x0203)
  17. Der Server schickt diese Informationen an alle Clients (0x0204)
  18. 15. bis 17. öfter
  19. Der Server sendet an alle Clients, dass das Übungsszenario beendet wurde (0x0205)