

```

// Server      -> Spieler
ISpielerInfo {
    username : string;
}

// Spieler      -> Gameserver
ISpielmodus {
    zeitFuerAktion: number;
    auswahlverfahrenSpieler: SpielerAuswahlVerfahren;
    anzahlLeben: number;
}

enum SpielerAuswahlVerfahren {
    REIUM = 1,
    ZUFALL = 2,
}

// Gameserver   -> alle Spieler, Fernseher
ISpielGestartet {
    spielmodus : ISpielmodus;
    beteiligteSpieler : string[];
}

```

```

// Gameserver    ->  alle Spieler,Fernseher
// Spieler       ->  Gameserver
ISpielBeendet {}

// Gameserver    ->  Fernseher
// Spieler       ->  Gameserver
IAktion {
    spieler : string;
    typ : AktionsTyp;
}

enum AktionsTyp {
    LINKSKNOPF = 1,
    RECHTSKNOPF = 2,
    SCHUETTELN = 3,
    KNOPFUNTEN = 4
}

// Gameserver    ->  Fernseher
IUngueltigeAktionOderTimeout {
    spieler : string;
}

// Gameserver    ->  Fernseher,Spieler
ISpielVerloren {
    spieler : string;
}

```