

Netzwerkprotokoll

Unser Netzwerkprotokoll ist in ein Server- und ein Client-Protokoll unterteilt. Der Client sendet dabei seine Eingabe (Spalte "EINGABE CLIENT"), welche im Client-Protokoll umgewandelt wird zum eigentlichen Befehl (Spalte "BEFEHL CLIENT"). Der Client sendet somit die Befehle im **blauen Feld** an den Server, der Server antwortet wiederum mit einem "Befehl" bzw. Codewort in **gelber Farbe**, damit der Client die Nachricht des Servers als zu seinem Befehl gehörig erkennt. Der "Befehl" des Servers ist in unserem Code noch nicht eingebaut, da wir bis jetzt nur mit normalen print-Ausgaben gearbeitet haben. Dies wird aber später noch dazukommen. Darüber hinaus sollten auch einige Eingaben (z.B. Charakterauswahl oder Würfeln) nicht per Textbefehl geschehen, weswegen sich in einigen Fällen die konkrete Art der Eingabe auf der Client-Seite noch ändern wird.

Mit <> werden jeweils Eingabeparameter (z.B. die eigentliche Nachricht beim Chatten) gekennzeichnet. Allfällige weitere Kommentare zum jeweiligen Befehl stehen in der letzten Spalte.

Noch sind nicht alle Befehle im Code implementiert, sobald sie relevant werden und auch etwas Sinnvolles tun können, werden sie im Code hinzugefügt (z.B. Karten ziehen). Was noch nicht implementiert ist, ist in **grau** markiert.

Login / Logout

FUNKTION	BEFEHL CLIENT	EINGABE CLIENT	BEFEHL SERVER	NACHRICHT AN CLIENT	NACHRICHT AN ANDERE CLIENTS	KOMMENTARE
Client tritt einem Spiel bei	JOIN-<lobby>	/join <lobby>		You joined <lobby>. oder Couldn't join <lobby>. oder <lobby> is already full!	<client> joined <lobby>.	
Client verlässt die Lobby, kommt ins Startmenü	QUIT-<lobby>	/quit <lobby>		You left <lobby>.	<client> left <lobby>.	Je nachdem, ob QUIT mit oder ohne Parameter aufgerufen wird, verlässt der Spieler entweder die Lobby oder das ganze Spiel.
Client verlässt das Spiel	QUIT	/quit		-	<client> left the game.	

Chat

FUNKTION	BEFEHL CLIENT	EINGABE CLIENT	BEFEHL SERVER	NACHRICHT AN CLIENT	NACHRICHT AN ANDERE CLIENTS	KOMMENTARE
Client schickt Nachricht an alle anderen Clients	CHAT-<message>	/chat <message>		<client>: <message>	<client>: <message>	
Client schickt Nachricht an einen bestimmten Client	WHISPER-<otherClient>-<message>	/whisper <otherClient> <message>		<client> to <otherClient>: <message>	<client> to <otherClient>: <message>	Nur der Absender und der Empfänger bekommen eine Nachricht. "Nachricht an andere Clients" meint hier also nicht alle Spieler.

Spielereigenschaften

FUNKTION	BEFEHL CLIENT	EINGABE CLIENT	BEFEHL SERVER	NACHRICHT AN CLIENT	NACHRICHT AN ANDERE CLIENTS	KOMMENTARE
Client wechselt Username	CHANGENAME-<newName>	/nick <newName>		SUCCESS! You're now called: <newName> oder SORRY! This tribute already exists. Please try another name."	<client> is now called <newName>.	
Client wählt einen Charakter aus	SELECTCHAR-<charNr>	/char <charNr>		-	-	Die Spielcharaktere unterscheiden sich nur optisch.
Client lässt sich seine ID ausgeben	ID	/id		Your ID is <id>.	-	Die ID wird später für Reconnects benötigt. Der Befehl ist nützlich, falls ein Spieler seine ID nicht (mehr) weiss.

Gameplay

FUNKTION	BEFEHL CLIENT	EINGABE CLIENT	BEFEHL SERVER	NACHRICHT AN CLIENT	NACHRICHT AN ANDERE CLIENTS	KOMMENTARE
Client gibt Bescheid, dass er bereit für das Spiel ist	READY	/ready		<client> is ready.	<client> is ready.	
Client fragt nach aktuellem Spielstand	STATUS			-	-	
Client würfelt	ROLLDICE-<augenzahl>	/rolldice <augenzahl>		You rolled <number>	<client> rolled <number>	
Client zieht eine Karte von mehreren	GETCARD-<cardNr>	/card <cardNr>		You got the <cardName> card.	<client> got the <cardName> card.	
Client tauscht Karte mit anderem Client	SWITCHCARDS-<otherClient>-<ownCard>-<otherCard>	/switch <otherClient> <ownCard> <otherCard>		You switched <ownCard> with <otherClient>'s <otherCard>	<client> and <otherClient> switched cards. <i>oder</i> <client> switched their <ownCard> with your <otherCard>.	Bei "Nachricht an alle Clients" geht die erste Nachricht an denjenigen, mit dem Karten getauscht wird. Die zweite Nachricht geht an alle anderen.
Client bewegt Spielfigur	MOVECHAR-<destination>	/move <destination>		-	-	
Client wählt eine Antwort bei einer Quiz-Frage	QUIZANSWER-<answerNr>	/answer <answerNr>		You logged in Answer <answerNr>	<client> has logged their answer in.	Bei Quizfragen, die alle bekommen, wird nicht mitgeteilt, wer welche Antwort gegeben hat.

						Bekommt nur einer die Quizfrage, könnten andere die Antwort auch sehen (noch abzuklären)
--	--	--	--	--	--	--