

Gruppenabsprache – Bomberman 17.01.2017

Mitschriften

Senden:

- JSON → Liste von Veränderungen
 - alle Objekte haben ID und Position
 - Bomberman werden separat übermittelt (2 Matrizen: eine Bomberman und eine Spielfeld)
 - Client und Server haben Matrix die aktualisiert wird

Time: Masterclock(Ticks) 20/s??

Ports

- Spielserver ->schicken Port an Verwaltungsserver
- Verwaltungsserver: 51963

Spielfeldgröße: Quadratisch, ungerade, außen feste Mauern-> zählen nicht mit. 7x7 bis 21x21

Spieltimer: 2-10 Minuten

Rüstungsdauer 5-10 Sekunden

Bomben:

- Explosionszeit 2-5 Sekunden,
- jedes Explosionsfeld wird einzeln übertragen
- Bomben haben 3 Explosionszustände



Matrix ID:

Kategorie	Name	ID
Spielfeld	Freies Feld	0
	Zerstörbare Mauer	2
	Feste Mauer	1
	Spieler 1	51
	Spieler 2	52
	Spieler 3	53
	Spieler 4	54
	Spieler 1 mit Rüstung	55
	Spieler 2 mit Rüstung	56
	Spieler 3 mit Rüstung	57
	Spieler 4 mit Rüstung	58
	Explosion	3
	Power-UP Bombenradius	21
	Power-UP extra Bombe	22
	Power-UP Rüstung	23
	Bomben	
	Player 1 Zustand 1	61
	Player 1 Zustand 2	62
	Player 1 Zustand 3	63
	Player 2 Zustand 1	71
	Player 2 Zustand 2	72
	Player 2 Zustand 3	73
	Player 3 Zustand 1	81
	Player 3 Zustand 2	82
	Player 3 Zustand 3	83
	Player 4 Zustand 1	91
	Player 4 Zustand 2	92
	Player 4 Zustand 3	93

Login: Zulässige Zeichen A-Z, a-z, 0-9

bei schon verwendeten Namen wird eine zusätzliche Zahl von 1-9 angefügt