

Who? What? When?

Joël:

- Spielwelt, vorest eine Matrix mit feldern, Positionen usw.
MapClass ein Feld 64x64Pixel
- PlayerClass Client Seitig

Hamza:

- KeyInput (w, a, s, d, e, t)
w, a, s, d Laufen/Bewegen
e Event (Sachen Aufnehmen)
t Chat öffnen
- Graphik (Erst nach Milestone 2)

Rayes:

- Live Kommunikation
- GameLoop tick() render()
- Server-Client-Kommunikation, Protokoll der Befehle

Timeline:

Steht im GanttProject File (momentan wissen wir noch nicht wer was genau macht)
Jedoch wissen wir was wann genau gemacht werden muss.

Server-Client-Protokoll

Was Server sendet, muss Client entgegennehmen können, was Client sendet muss Server entgegennehmen können.

Befehle Client-Seitig-Senden:

/setPos «PlayerName» «x» «y»

Der Client sendet eine Anfrage auf Änderung seiner Position

/setMsg «PlayerName» «Nachricht»

Der Client sendet dem Server eine Chatnachricht, der Server muss dies entgegennehmen und an alle senden.

/addMat «PlayerName» «Material ID»

Der Client sendet dem Server zu, was er aufgesammelt hat.

Befehle Server-Seitig-Senden:

/aktPos ««PlayerName» «x» «y»

Der Server sendet an alle Clients eine neue Position eines Spielers

/aktMat «Material ID» «x» «y»

Der Server sendet ein Neu Gespawntes Material

/remMat «Material ID» «x» «y»

Der Server löscht ein aufgelesenes Material

/setMap «TeilchenPos in Matrix» «neue Einträge»

Nach dem ein Auftrag abgeschlossen wurde, muss der Server den Clients die änderung an der Map mitteilen.