

# Server-Client-Protokoll

Alle Anfragen beginnen mit einem Schrägstrich "/", gefolgt von einem «Enum Konstant», danach einem LEERZEICHEN und schließlich einem String-Argument.

Jede Aufgabe wird entweder vom Server oder vom Client bearbeitet. Nicht jede Anfrage enthält Argumente. Das Netzwerkprotokoll ist die "Schnittstelle" zwischen dem Client und dem Server. Was Server sendet, muss Client entgegennehmen können, was Client sendet muss Server entgegennehmen können.

Das Leerzeichen zwischen dem Schlüsselargument und dem String ist wie der Server zwischen den beiden unterscheiden kann!

Enum Konstanten	Beschreibung
ABDUCTED	Server sagt dem Markierten Spieler, dass er Markiert ist, und bittet den Spieler höflich das Spiel zu verlassen. Dieser Befehl wird wie folgt gebraucht: /ABDUCTED
ACTMAP	Um die Map mit einem gegebenen Array zu aktualisieren column:row:textureID:fildUSE. Dieser Befehl wird wie folgt gebraucht: /ACTMAP [column]:[row]:[textureID]: [fildUSE]: [column]:[row]:[textureID]:[fildUSE]: ... : [column]:[row]: [textureID]:[fildUSE]
ACTMAT	Um die Materialliste eines Spielers zu aktualisieren.
ADDMAT	Wenn ein Spieler Material aufnimmt. Dieser Befehl wird wie folgt gebraucht: /ADDMAT [xPos]:[yPos]:2
CHANGEHUNGER	Server ändert hunger des Clients.
CHANGESAFETY	Server verändert die Sicherheit des Dorfes.
CONNECTIONLOST	Informiert den Client, dass die Verbindung zum Server unterbrochen wurde. Dieser Befehl wird wie folgt gebraucht: /CONNECTIONLOST

GAMELIST	Server sendet dem Client eine Liste mit allen Spielen auf dem Server (offene, laufende und beendete). Dieser Befehl wird wie folgt gebraucht: /GAMELIST [Liste der Spiele]
GETGAMELIST	Der Client fordert den Server auf, eine Liste mit allen Spielen (offene, laufende und beendete) zu erstellen. Dieser Befehl wird wie folgt gebraucht:/GETGAMELIST
GETSCORE	Der Client fragt den Server nach der Highscoreliste als String.
HELP	Zeigt Befehle auf dem Chat Fenster Dieser Befehl wird wie folgt gebraucht: /HELP
INIT	Legt den anfangs Namen des Spielers fest.
JOINLOBBY	Wenn ein Spieler die Taste "Join Lobby" in einer Lobby drückt.
LEAVELOBBY	Wenn ein Spieler die Schaltfläche "Leave Lobby" in seiner GUI drückt.
LOBBYSCREEN	Der Server weist den Client an, die Szene in die Lobby-GUI zu wechseln. Dieser Befehl wird wie folgt gebraucht: /LOBBYSCREEN
LOGIN	Sendet dem Server eine Login-Anfrage mit dem Benutzernamen. Dieser Befehl wird wie folgt gebraucht: /LOGIN [userName]
LOGOUT	Sendet dem Server eine Abmeldeanforderung Der Server löscht den Benutzer vom Server und sagt dem Client, dass er quitten soll. Dieser Befehl wird wie folgt gebraucht: /LOGOUT
LOSTGAME	Der Server teilt mit, dass die Aliens gewonnen haben.
MAKEALIEN	Der Server sagt, wer der Alien ist.
MARK	Alien markiert einen Spieler.
NEWLOBBY	Wenn ein Spieler einen Lobbynamen eingibt und die Taste "Create Lobby"
NEWMAT	Der Server sendet die Position der neuen Materialien an den Client.
NEWPOS	Der Server teilt den Clients die neuen Positionen der Spieler mit.
PING	Sendet ein PING Dieser Befehl wird wie folgt gebraucht:/PING
PLAYERNUM	Legt die Spielernummer fest. Dieser Befehl wird wie folgt gebraucht: /PLAYERNUM
PONG	Der Server sendet eine Pong-Anfrage an den Client.

<b>QUITLOBBYGUI</b>	Der Client bittet den Server, die Lobby-GUI zu beenden. Der Server sagt ihm QUIT und aktualisiert den Server entsprechend. Dieser Befehl wird wie folgt gebraucht: /QUITLOBBYGUI
<b>RECMMSG</b>	Server sends Message to Client. Dieser Befehl wird wie folgt gebraucht: /RECMMSG [Message]
<b>REVEAL</b>	Der Server teilt dem Spieler mit, dass er zu revealGUI wechseln soll und seine Nummer und ob er ein Alien ist.
<b>SENDPOS</b>	Um Positionen zu senden Dieser Befehl wird wie folgt gebraucht: /SENDPOS
<b>SETACTIVE</b>	Server teilt dem Client mit, welche Spielernummern noch aktiv sind.
<b>SEMAP</b>	Server ändert die Map.
<b>SETMSG</b>	Um eine Nachricht an alle im selben Spiel zu senden Dieser Befehl wird wie folgt gebraucht: /SETMSG [Message]
<b>SETNAME</b>	Um den Benutzernamen festzulegen, kann einfach im Chat geschrieben werden.
<b>SETOUTFIT</b>	Der Server teilt den Spielern jedes Outfit/Bild mit.
<b>SETPLAYERIMAGE</b>	Die Spieler können ihr Spielerbild wählen.
<b>SETPOS</b>	Client beantragt, dass eine neue Position für ihn festgelegt wird. Dieser Befehl wird wie folgt gebraucht: /SETPOS [xPos]:[yPos]
<b>STARTDAY</b>	Server beginnt Tag.
<b>STARTGAME</b>	Wenn ein Client auf seiner GUI die Taste "Start Game" drückt und die Lobby den Status Startable hat, dann wird dieser Befehl an den Server gesendet, damit dieser das Spiel startet.
<b>TAKEMAT</b>	Der Server sendet dem Client das Material, dass er gerade aufgenommen hat.
<b>UPDATEGAMECLIENTS</b>	Aktualisiert die Liste der derzeit in der Clientlobby angemeldeten Spieler. Dieser Befehl wird wie folgt gebraucht: /UPDATEGAMECLIENTS [new Clientlist]
<b>UPDATELEFTLOBBY</b>	Der Server weist den Client an, seine GUI zu aktualisieren und den CurrentLobby-Namen nach Verlassen der Lobby auf leer zu setzen. Dieser Befehl wird wie folgt gebraucht: /UPDATELEFTLOBBY
<b>UPDATELOBBYLIST</b>	Server updates Lobbylist.

<b>UPDATELOBBYPLAYERS</b>	Der Server aktualisiert die Namen in der Lobby.
<b>UPDATEMARKED</b>	Server teilt dem Client mit, wer der letzte von einem Alien markierte Spieler ist. Dieser Befehl wird wie folgt gebraucht: /UPDATEMARKED [marked Player]
<b>UPDATEPLAYERS</b>	Der Client bittet den Server, die Liste mit allen Spielern für ihn zu aktualisieren, was der Server an ihn zurücksendet. Dieser Befehl wird wie folgt gebraucht: /UPDATEPLAYERS
<b>UPDATEPLIST</b>	Der Server aktualisiert die Playerliste.
<b>VOTEDOUT</b>	Der Server teilt dem Client mit, dass er derjenige ist, der ausgeschlossen wurde, und fordert ihn auf, die Szene zur Lobby-GUI zu wechseln. Dieser Befehl wird wie folgt gebraucht: /VOTEDOUT
<b>VOTEFOR</b>	Wählen Sie einen bestimmten Spieler in der Abstimmung. Dieser Befehl wird wie folgt gebraucht: /VOTEFOR [player voted]
<b>VOTESTART</b>	Die Abstimmung beginnt, und jeder Bildschirm muss zur Abstimmung wechseln.
<b>WONGAME</b>	Der Server sagt, dass die Menschen gewonnen haben.
<b>YOURSCORE</b>	Der Server sendet den Highscore als String an den Client.