

Server-Client-Protokoll

Alle Anfragen beginnen mit einem Schrägstrich "/", gefolgt von einem Schlüsselwort 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.

Befehle Client-Seitig-Senden:

/SETPOS «x»:«y»

/SETPOS 1582:58192

Der Client sendet eine Anfrage auf Änderung seiner Position

/SETMSG «Nachricht»

Alternativ /SETMSG @Playerx "whisper"

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

/ADDMAT «Material ID» («x» «y»)

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

/VOTEFOR «Players vote(nr.)»

/VOTEFOR 7

Spieler gibt seine Wahl bei Abstimmungen. /VOTEFOR 11 bedeutet skip. Also man will dass bei dieser Wahl niemand eingesperrt wird.

/QUIT

Spieler wil Spiel verlassen.

/DOTASK «PlayerName» «Task nr.»

Spieler will eine Task ausführen.

/SETNAME «new PlayerName»

Spieler ändert seinen Namen.

/LOGIN «PlayerName» «PlayerID»

Spieler logt sich ein.

/LOGOUT «PlayerID»

Spieler logt sich aus.

/PING

regelmässige Anfrage des Client.

/HELP

Spieler verlangt Anleitung zum Spiel.

/QUIT

Ein Spieler will das Spiel verlassen.

/SETNAME

Der Spieler setzt seinen username.

/NEWLOBBY

Der Spieler erstellt eine neue Lobby.

/JOINLOBBY

Der Spieler will einer Lobby beitreten.

/LEAVELOBBY

Der Spieler verlässt die Lobby.

/STARTGAME

Der Spieler will das Spiel starten.

/GETSCORE

Der Spieler fragt nach den Highscore.

/HELP

Der Spieler verlangt nach einer Anleitung.

/LEAVEGAME

Der Spieler will Spiel verlassen.

/SETPLAYERIMAGE

Der Client teilt dem Server seine Imagewahl mit.

/RECONNECT

Der Client will erneut verbinden.

/MARK

Der Alien markiert einen Menschen.

Befehle Server-Seitig-Senden:

/NEWPOS ««PlayerID»:«x»:«y»

Der Server sendet an alle Clients eine neue Position eines Spielers

/NEWMAT «Material ID»:«x»:«y»

Der Server sendet ein Neu Gespawntes Material

/DELMAT «Material ID»:«x»:«y»

Der Server löscht ein aufgelesenes Material

/SETMAP «x»:«y»:«neue Einträge»

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

/RECMSG «Nachricht»

Der Client erhält eine Nachricht.

/VOTESTART

Die tägliche Abstimmung beginnt.

/PONG

regelmässige Anfrage des Servers.

/HELP

Spieler bekommt Anleitung zum Spiel.

/YOURSCORE

Server sendet Highscorestring an clients.

/ACTMAP

Server ändert map an einer Stelle.

/ACTMAT

Server aktualisiert Materialien des clients.

/SENDPOS

Server sendet alle Spielerpositionen.

/TAKEMAT

Server sendet dem Client sein Material.

/PLAYERNUM

Server sendet dem Client seine Spielernummer

/SETMAP

Server sendet dem Client sein Material..

/STARTDAY

Server sendet dem Client ein Signal und seine Spielernummer.

/UPDATEPLIST

Server sendet dem Client die Spielerliste.

/UPDATELOLIST

Server sendet dem Client die Lobbyliste.

/UPDATELOBBYNAMES

Server sendet dem Client die Liste der Spieler in seiner Lobby.

/KICKFROMLOBBY

Server kicks Player from Lobby.

/WONGAME

Menschen habe gewonnen.

/GAMEISWON

Menschen habe gewonnen.

/GAMEISLOST

Menschen habe verloren.

/LOSTGAME

Menschen habe verloren

/TOTALPLAYERS

Server sagt dem Client Anzahl an Spieler auf Server.

/ALLPLAYERS

Server gibt client alle Spielernamen.

/UPDATECLIENTLOBBY

Server gibt client seinen Lobbynamen..

/UPDATELOBBYLIST

Server gibt client die Lobbylist.

/UPDATELOBBYPLAYERS

Server gibt client alle Spielernamen in der Lobby.

/UPDATELOBBYNAMEC

Server gibt client die Lobby welche er soeben betreten hat.

/ALLPLAYERS

Server gibt client alle Spielernamen.

/EJECTION

Der Server teilt mit wer ejected wird.

/CHANGEHUNGER

Der Server gibt dem Spieler seinen neuen Hungerwert.

/CHANGESAFETY

Der Server gibt dem Spieler seinen neuen Sicherheitswert.

/SETPLAYERIMAGE

Der Server teilt dem Client eine neue Imagewahl mit.

/REVEAL

Der Server teilt dem Client mit ob er ein Alien ist.

/SETOUTFIT

Der Server teilt dem Client an jedem Tag die outfits chronologisch mit.

/CONNECTSERVER

Der Server teilt dem Client den Reconnect mit.

/UPDATEGAMECLIENTS

Server teilt Client die aktives Spieler im Game mit.

/MAKEALIEN

Der Server teilt dem Client mit ob er ein Alien ist.

/CONNECTIONLOST

Der Client weiss dass seine Verbindung unterbrochen ist.

/SETACTIVE

Der Server teilt dem Client mit wer noch aktiv ist.

/SOAKUP

Der Server teilt dem Client mit wer von den Alien abgesaugt wird.