
Wahlpflichtfach SS 2017

Projekt: Client-K.I.s für Brettspiele (ReversiXT)

– Netzwerkspezifikation (kurz) –

Nachrichtenformat

Aufbau einer Nachricht:

Typ (8-Bit-Integer)	Länge der Nachricht n (32-Bit-Integer)	Nachricht (n Bytes)
---------------------	--	------------------------

Es gibt folgende Nachrichtentypen (geordnet nach Typnummer):

- (1) Dient zum Senden der **Gruppennummer** des Clients (vorzeichenloser 8-Bit-Integer).
- (2) Enthält das **Spielfeld** gemäß der Spezifikation als String. (**Achtung:** nicht \0-terminiert!)
- (3) Weist einem Spieler einen vorzeichenlosen 8-Bit-Integer als **Spielernummer** zu.
- (4) Die **Zugaufforderung** gibt einen vorzeichenlosen 32-Bit-Integer als Zeitlimit (in 10^{-3} sec) und einen vorzeichenlosen 8-Bit-Integer als maximale Suchtiefe vor.
- (5) Die **Zugantwort** enthält die x - und y -Koordinate als vorzeichenlosen 16-Bit-Integer, sowie einen vorzeichenlosen 8-Bit-Integer für eventuelle Sonderfelder (0 bei normalem Feld; beim Choice-Feld die Spielernummer mit der getauscht wird; beim Bonus-Felder eine 20 für extra Bombe oder 21 für extra Überschreibstein).
- (6) Ein **Spielzug** enthält die gleichen Angaben, wie eine Zugantwort, und zusätzlich noch die Nummer des ziehenden Spielers als vorzeichenlosen 8-Bit-Integer.
- (7) **Disqualifikation** des im Nachrichtenfeld als vorzeichenlosen 8-Bit-Integers angegebenen Spielers. Das Spiel ist für den betreffenden Spieler beendet.
- (8) Es wurde ein **Endzustand** in der ersten Phase erreicht (kein Inhalt).
- (9) Signalisiert **Endzustand** der zweiten Phase und somit das **Ende des Spiels** (kein Inhalt).