

Tabelle 1: Nachrichtenformat

Bedeutung	Cmd quint8	Länge in Bytes quint8	Value	Richtung (S: Server, C: Client)
Verbindungs- anfrage	0x01	0x00		C->S
Aushandeln der Spielfeld- parameter	0x02	0x04	quint8: Feldgröße in x-Richtung (Norm: 7) quint8: Feldgröße in y-Richtung (Norm: 7) quint8: Rundenzahl (Norm: 1) quint8: Beginnender 0x00: Server 0x01: Client	S->C
Anforderung Rundenbeginn	0x03	0x02	quint8: Rundennummer quint8: Beginner dieser Runde 0x00: Server 0x01: Client	S->C, C->S
Zug	0x04	0x01	quint8: x-Koordinate	S->C, C->S
Antwort auf Anfrage	0x10	0x01	quint8: Statuscode 0x00: Ok 0x01: Abgelehnt oder nicht bereit 0x02: Nicht unterstützt 0x03: Nachricht unvollständig 0x04: Timeout beim Warten auf Bestätigung 0x20: Sonstiger Fehler	S->C, C->S
Antwort auf Zug	0x11	0x01	quint8: Statuscode 0x00: Zug akzeptiert 0x01: 4er, Spielende 0x02: Unentschieden, Spielende 0x10: Nicht an der Reihe 0x11: Außerhalb des Spielfeldes 0x12: Spalte ist voll 0x13: kein laufendes Spiel 0x20: Sonstiger Fehler (Spielerwechsel nur bei 0x00 und 0x01)	S->C, C->S
Identi- fikation der Gruppe (optional)	0x80	0x01	uint8_t: Gruppennummer Vor Verwendung der optionalen Kommandos 0x81 bis 0xff muss gegenseitig ausgehandelt werden, ob die Kommandos kompatibel sind. Dies soll anhand der Gruppennummer festgestellt werden.	S->C, C->S
sonstige optionale Kommandos	0x81 - 0xff	Je nach Befehl	Vom jeweiligen Team festzulegen	Vom jeweiligen Team festzulegen

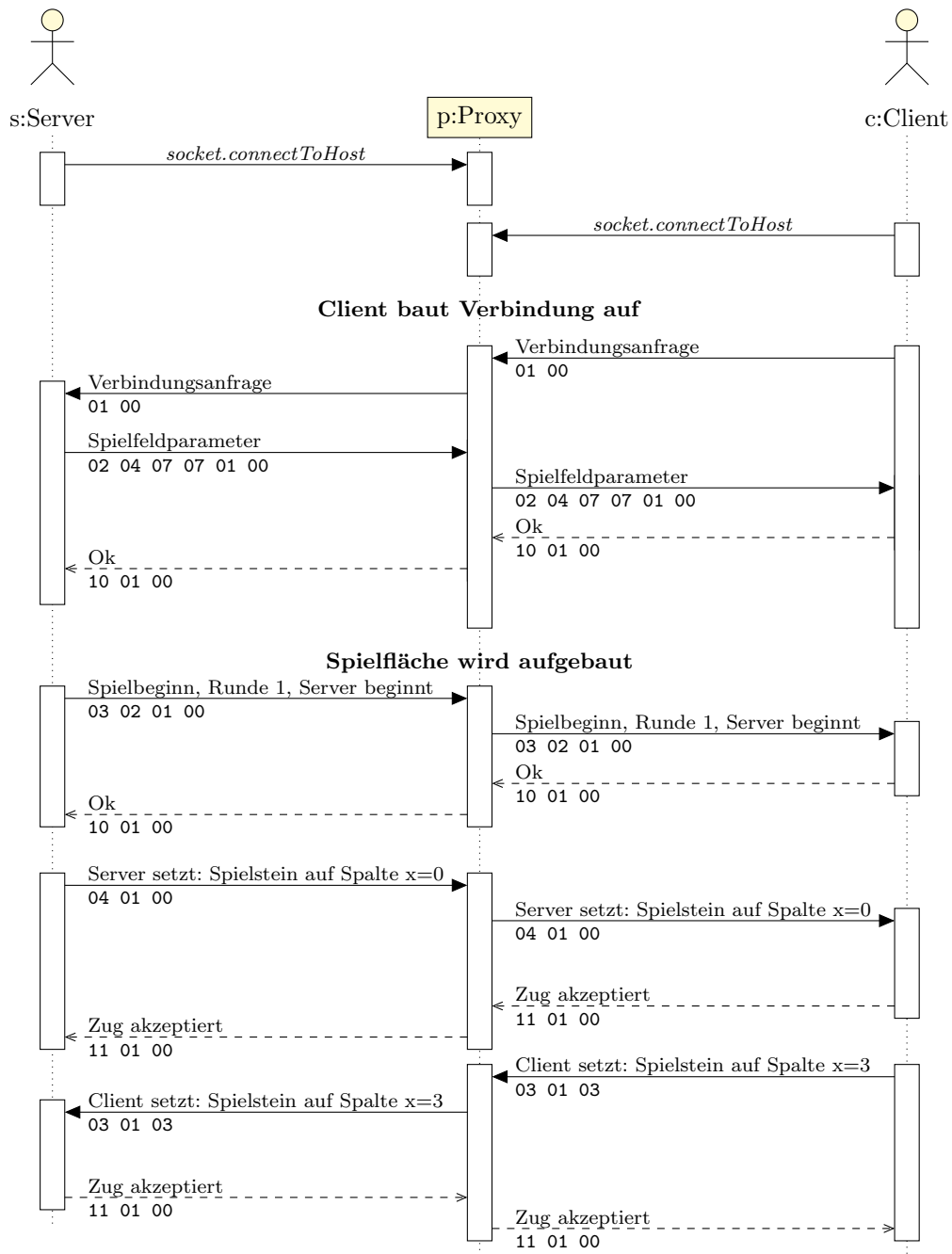


Abbildung 1: Sequenzdiagramm einer beispielhaften Kommunikation während eines Vier-Gewinnt-Spiels (Fortsetzung siehe Abb. 2)