## How to play

Das Stromnetz besteht aus zwei Parteien, den Konsumenten Bots, welche Energie aus dem Stromnetz entnehmen, sowie den Produzenten, die Spieler, welche Energie in das Stromnetz einspeisen.

Die Differenz aus Zugabe und Entnahme spiegelt sich in der Frequenz wider.  
Wenn genau so viel produziert, wie konsumiert wird, erhält man eine perfekte Frequenz von 50hz. Wenn zu viel produziert wird, steigt diese, wenn zu viel konsumiert wird sinkt diese.

Damit der Spieler produzieren kann, muss dieser auf dem Server laufende Endpunkte aufrufen:  
hier eine Erklärung zu den Endpunkten:

* **Get Requests:**
* „…/GetEnergy“
  + Gibt die momentane Energie des Stromnetzes zurück

„…/GetExpectedConsumption“

* + Gibt ein Json mit dem Plan vom Anfang des Tages („0“) und Ende des Tages („23“) welche die 24 Stunden des Tages repräsentieren.
* **Post Requests:**
* „…/ChangeEnergy“
  + Beim Abruf wird dem Stromnetz ein fester Wert hinzugefügt.
  + Input:

„ID“

* + Output: „Registered“ oder „Not registered“
  + Output:

String 🡪 Ob Registriert (erfolgreich ausgeführt) oder nicht.

„.../Register“

* + Die erste Schnittstelle die aufgerufen werden sollte.
  + Registriert dein Kraftwerk im Stromnetz
  + Input: JSON



* + Output:   
     „ID“