**wiederkehrende Anfragen**

**Methode** **Sender** **Empfänger**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **getScore** - sendet eine Anfrage nach den Scores an den Server | Spieler/Beobachter | Server |
| **sendScore** - sendet die Scores an den Requester, beispielsweise als Scoreboard | Server | Spieler/Beobachter |
| **getTurnTimeLeft** - sendet eine Anfrage nach der verbleibenden Zeit für den aktuellen Zug | Spieler/Beobachter | Server |
| **sendTurnTimeLeft** - sendet die verbleibende Zeit des aktuellen Zugs | Server | Spieler/Beobachter |
| **getTotalTime** - sendet eine Anfrage nach der Gesamtlaufzeit der Partie | Spieler/Beobachter | Server |
| **sendTotalTime** - sendet dem Requester die Laufzeit der Partie | Server | Spieler/Beobachter |
| **getBeutelInhalt** - Fragt den Server nach den verbliebenden Steinen im Beutel | Beobachter | Server |
| **sendBeutelInhalt** - sendet dem Beobachter die verbliebenden Steine im Beutel | Server | Beobachter |
| **getPlayerHands** - fragt den Server nach den Steinen, die die Spieler auf der Hand haben | Beobachter | Server |
| **sendPlayerHands** - sendet dem Requester die Steine auf den Händen der Spieler | Server | Beobachter |

**Mögliche Fehler:**

**Name Sender Empfänger**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Parsing error** - wird returned, wenn ein fehlerhaftes JSON empfangen wird | Alle | Alle |