

JSON-basiertes Protokoll

JSON = Sprache um Objekte einfach darzustellen um diese dann einfach verschicken zu können

Grundlegende Funktionsweise:

Client/Server:

- Erstellt JSON mit einem Objekt „Nachricht“, in dem wichtige Informationen, die für den Server relevant sind, enthalten sind → Wird an den Server verschickt
- Dekodieren von den JSON Dateien und die entsprechende Umsetzung

Mögliches konkretes Protokoll:

1) [CLIENT verbindet sich zu SERVER]

```
a. {  
    „category“: „ConnectionEstablished“  
    „message“: „Hello Client. Gib deinen Namen ein: “  
}  
  
{  
    „category“ : „ConnectionEstablished“  
    „message“: {  
        „name“ : „Name des Spielers“  
    }  
}
```

2) Chat

```
a. {  
    „category“ : Send  
    „message“ : {  
        „message“: „Nachricht eingeben“  
        „empfänger“ : „empfängername“  
    }  
}
```

```

{
    „category“: Recieve
    „message“: {
        „message“: „nachricht“
        „absender“: „absendername“
    }
}

```

3) Spiel starten

```

a. {
    „category“: „createGame“
    „message“: „create Game“
}

{
    „category“: „joinGame“
    „message“: {
        „name“ = „Name des Spielers einfügen“
    }
}

{
    „category“ : „startGame“
    „message“ : „startGame“
}

```

4) Spiel spielen

```

a. {
    „category“: „Spielzug“
    „message“: {
        „message“: „Die Reihenfolge ist...“
        „activePlayer“: name
    }
}

{
    „category“: „Spielzug“
    „message“: {
        „card“ : card (die Karte die der Spieler spielt)
    }
}

```