

Notifications

Allgemein

Notifications werden vom **model** im Verlauf des Spieles/ der Anwendung generiert und in einem Buffer (z. B. ArrayList) gespeichert. Dort holt der **client** diese in einer gewissen Frequenz ab und verarbeitet sie. Notifications stellen die einzige Kommunikation vom **model** zum **client** dar.

Alle Notifications erben von einer Oberklasse *Notification*.

Jede Figur und jede vergebene Karte werden per UUID bezeichnet.

State Notifications

Werden beim Betreten des jeweiligen Zustandes an den Client geschickt. Alle haben keinen Inhalt.

- *StartDialogNotification*
- *LobbyDialogNotification*
- *GameNotification*
- *CeremonyNotification*
- *InterruptNotification*
- *ResumeNotification* (am Ende eines Interrupts)

Init Notifications

Müssen einmalig beim Betreten des Game Zustandes an den Client geschickt werden.

Klassenname	Inhalt	Beschreibung
<i>PieceInGame</i>	Color, UUID	-
<i>PlayerInGame</i>	Color, String name	-

Andere Notifications

Klassenname	Inhalt	Beschreibung
<i>TskSelectNotification</i>	Color, String name	Wenn eine Tsk von einem Spieler ausgewählt wurde
<i>TskUnselectNotification</i>	Color	Wenn eine Tsk von einem Spieler abgewählt wurde
<i>SelectablePiecesNotification</i>	List<UUID>	UUIDs der wählbaren Pieces
<i>SelectableCardsNotification</i>	List<UUID>	UUID der wählbaren Karten
<i>AquireCardNotification</i>	UUID	Wenn man selber eine Karte erhält
<i>RollDiceNotification</i>	Color, int eyes, int	Das Ergebnis eines jeden

	moveNum	Würfelwurfes
<i>DicingNotification</i>	Color	Wenn ein Spieler am Würfeln ist
<i>DiceNowNotification</i>	-	Wenn der Spieler klicken soll/darf um zu Würfeln
<i>ActivePlayerNotification</i>	Color	Wenn ein Spieler an der Reihe ist
<i>DrawCardNotification</i>	Color, BonusCard	Wenn ein beliebiger Spieler eine Karte erhält
<i>PlayCardNotification</i>	Color, BonusCard	Wenn ein beliebiger Spieler eine Karte spielt
<i>MovePieceNotification</i>	UUID, int nodeIndex	Wenn eine Figur bewegt wird die UUID der Figur und der Index der Zielnode
<i>HomeMoveNotification</i>	UUID, int homeIndex	Wenn eine Figur im oder ins Haus bewegt wird die UUID der Figur und der Index der Homenode
<i>WaitMoveNotification</i>	UUID	Wenn eine Figur in den Wartebereich bewegt wird die UUID der Figur
<i>SwapPieceNotification</i>	UUID, UUID	Wenn zwei Figuren getauscht werden die beiden UUIDs der Figuren
<i>ShieldActiveNotification</i>	UUID	Wenn der Schild einer Figur aktiviert oder nicht länger unterdrückt wird die UUID der Figur
<i>ShieldSuppressedNotification</i>	UUID	Wenn der Schild einer Figur unterdrückt wird die UUID der Figur
<i>NoShieldNotification</i>	UUID	Wenn der Schild einer Figur sich auflöst die UUID der Figur
<i>MoveThrowPieceNotification</i>	UUID, int nodeIndex, UUID, Color	Wenn eine Figur bewegt wird und auf dem Zielfeld eine Figur geschlagen wird. Die UUID der Figur, der Index der Zielnode, die UUID und Farbe der geschlagenen Figur. Diese Notification ersetzt im Spezialfall die <i>MovePieceNotification</i> .