

Netzwerkprotokoll

CHANGENAME#Username	Anfrage des Clients, sich mit diesem Username mit dem Server zu verbinden
CHANGEOK#Username	Antwort des Servers, dass der Client jetzt verbunden und in der Lobby drin ist unter dem angegebenen Username
CHANGENO#Username	Antwort des Servers, dass dieser Name schon vergeben ist, und deshalb eine Zahl an den gewünschten Namen angehängt wurde. Der mitgeschickte Username ist derjenige mit der Zahl, unter welchem der Client jetzt registriert ist.
CHAT#Sender#Empfänger#isPrivateMessage#Nachricht	Der Sender sendet eine Chatnachricht an Empfänger (Empfänger: entweder Username oder ALL). isPrivateMessage (String): Entweder true oder false. Dieser Befehl kann in beide Richtungen verwendet werden (Server an Client und Client an Server).
GETLOBBYLIST	Client bittet den Server, ihm eine Liste der verfügbaren Lobbies zu schicken.
SENDLOBBYLIST#Lobby1#Lobby2#... oder SENDLOBBYLIST#No Lobbies	Der Server übermittelt die verfügbaren Lobbies an den Client.
JOINLOBBY#Lobbyname	Client teilt dem Server mit, dass er dieser Lobby beitreten möchte.
LOBBYJOINED#Lobbyname	Server teilt dem Client mit, dass der Client dieser Lobby hinzugefügt wurde.
CREATELOBBY#Lobbyname	Client teilt dem Server mit, dass er eine neue Lobby erstellen und ihr beitreten möchte.
READYFORMATCH	Der Client meldet dem Server, dass er einen neuen Match beginnen möchte.
READYFORGAME	Client teilt dem Server mit, dass er bereit ist, das Spiel zu beginnen.
GAMESTARTED#Spieler1::Spieler2::Spieler3 ...	Der Server teilt dem Client mit, dass das Spiel mit den genannten Spielern gestartet ist.
GIVETURN	Der Server teilt dem Client mit, dass er einen Zug machen kann.
ASKFORCARD	Client bittet den Server um eine Karte.
THROWCARD#Kartenname	Der Client teilt dem Server mit, dass er diese Karte wegschmeissen möchte.

JUMPTHISTURN	Der Client teilt dem Server mit, dass er einmal aussetzen möchte.
GIVECARD#Kartenname	Server teilt dem Client mit, dass der Client diese Karte erhalten hat.
ENDMATCH#Gewinner	Der Server teilt dem Client mit, dass der Gewinner den Match gewonnen hat.
SENDCOINS#Spieler1::Coins::Spieler2::Coins:: ...	Der Server teilt dem Client mit, welcher Spieler nun wieviele Coins hat.
LOGOUT	Anfrage des Clients an den Server, aus dem Chat auszutreten