

Netzwerkprotokoll

CHANGENAME#Username	Anfrage des Clients, sich mit diesem Username mit dem Server zu verbinden. Parameter: <ul style="list-style-type: none">• String Username: der vom Client gewünschte Username
CHANGEOK#Username	Antwort des Servers, dass der Client jetzt verbunden ist unter dem angegebenen Username. Parameter: <ul style="list-style-type: none">• String Username: der vom Server gesetzte Username
CHANGENO#Username	Antwort des Servers, dass dieser Name schon vergeben ist, und deshalb eine Zahl an den gewünschten Namen angehängt wurde. Parameter: <ul style="list-style-type: none">• String Username: Der mit einer Zahl versehene Username, unter welchem der Client jetzt registriert ist.
CHAT#Sender#Empfänger#isPrivateMessage#Nachricht	Der Sender sendet eine Chatnachricht an den Empfänger. Dieser Befehl kann in beide Richtungen verwendet werden (Server an Client und Client an Server). Parameter: <ul style="list-style-type: none">• String Sender: Username des Senders.• String Empfänger: entweder Username oder ALL.• String isPrivateMessage: Entweder true oder false.• String Nachricht: Die Chat-Nachricht.
GETPLAYERLIST	Client bittet den Server, ihm eine Liste der aktuellen Player zu schicken.
SENDPLAYERLIST#Player1#Player2#... oder SENDPLAYERLIST#No Players	Der Server übermittelt die verfügbaren Lobbies an den Client. Parameter: <ul style="list-style-type: none">• String Playerliste: Alle Player-Namen, getrennt durch das Trennzeichen #. Der Player-Name «No Players» bedeutet, dass es keine Player gibt.
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.

Parameter:

- String Lobbies: Alle Lobby-Namen, getrennt durch das Trennzeichen #. Der Lobby-Name «No Lobbies» bedeutet, dass es keine Lobbies gibt.

JOINLOBBY#Lobbyname

Client teilt dem Server mit, dass er dieser Lobby beitreten möchte.

Falls die genannte Lobby noch nicht existiert, wird sie neu erstellt.

Parameter:

- String Lobbyname: Der Name der Lobby, welcher der Client beitreten möchte.

LOBBYJOINED#Lobbyname

Server teilt dem Client mit, dass der Client dieser Lobby hinzugefügt wurde.

Parameter:

- String Lobbyname: Der Name der Lobby, in welche der Client hinzugefügt wurde.

REJECTTOJOINLOBBY

Wenn die Lobby schon voll ist, oder wenn bereits ein Spiel läuft, teilt der Server dem Client mit, dass man dieser Lobby nicht mehr beitreten kann.

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.

Parameter:

- String Spieler: Alle Spieler-Namen, getrennt durch das Trennzeichen ::

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.

Parameter:

- String Kartenname: Der Name der Karte, die der Client wegschmeissen möchte.

QUITTHISMATCH	Der Client teilt dem Server mit, dass er diesen Match beenden möchte.
DROPPEDOUT	Wenn ein Spieler mehr als 180 Punkte erreicht, teilt der Server diesem Spieler mit, dass er aus dem Match ausscheidet.
GIVECARD#Kartenname	Server teilt dem Client mit, dass der Client diese Karte erhalten hat. Parameter: <ul style="list-style-type: none">• String Kartenname: Der Name der Karte, die der Client erhält.
ENDMATCH#Gewinner	Der Server teilt dem Client mit, dass der Gewinner den Match gewonnen hat. Parameter: <ul style="list-style-type: none">• String Gewinner: Der Name des Gewinners.
SENDCOINS#Spieler1::Coins::Spieler2::Coins:: ...	Der Server teilt dem Client mit, welcher Spieler nun wieviele Coins hat. Parameter: <ul style="list-style-type: none">• String Spieler: Alle Spieler-Namen, gefolgt von ihren jeweiligen Coins, getrennt durch das Trennzeichen ::
ASKFORHIGHSCORE	Client bittet den Server um die Highscore Liste.
GIVEHIGHSCORE	Server gibt Client eine Liste des Highscore.
LOGOUT	Anfrage des Clients an den Server, aus dem Chat auszutreten
CHEAT# gewünschtePunktzahl	Cheat code der einem die Punkte anrechnet bis die angegebene Punktzahl erreicht ist. Parameter: <ul style="list-style-type: none">• String Punkteanzahl: Die Anzahl Punkte, die der Cheater haben möchte. Nur 180 oder 190 sind möglich.

Beispiel zur Benutzung

Um einen guten Einblick zu bekommen, wie das Protokoll funktioniert, ist untenstehend ein Beispiel gegeben für einen theoretischen Chat-Befehl. Angenommen, der Client Bob möchte die Chat-Nachricht «Hallo Leute» an alle anderen User in seiner Lobby schicken.

Somit wird in unserem Protokoll folgender Befehl versendet:

CHAT#Bob#all#false#Hallo Leute