

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	<p>Der Sender sendet eine Chatnachricht an Empfänger (Empfänger: entweder Username oder ALL).</p> <p>isPrivateMessage (String): Entweder true oder false.</p> <p>Dieser Befehl kann in beide Richtungen verwendet werden (Server an Client und Client an Server).</p>
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.
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.
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.

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.

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.

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.

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.

Beispiel:

Um einen guten Überblick zu bekommen wie das Protokoll funktioniert gehen wir darauf ein wie ein theoretischer Chat-Befehl aussehen würde.

Nehmen wir also an dass der Client Bob eine Chat-Nachricht an alle schicken möchte. Der Inhalt der Nachricht ist in diesem Beispiel: Hallo Leute .

Somit wird in unserem Protokoll folgender Befehl versendet:

CHAT#Bob#all#false#Hallo leute