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).

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 Sever um die Highscore Liste.

GIVEHIGHSCORE Server gibt Client eine Liste des Highscore.

LOGOUT Anfrage des Clients an den Server, aus dem Chat auszutreten

CHEAT# gewünschtePunktanzahl

Cheat code der einem die Punkte anrechnet bis die angegebene Punktzahl erreicht ist.

# Beispiel:

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

Nehmen wir also an das 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