Netzwerkprotokoll

CHANGENAME#Username Anfrage des Clients, sich mit diesem Username mit dem Server zu verbinden.  
Parameter:

* String Username: der vom Client gewünschte Username

CHANGEOK#Username Antwort des Servers, dass der Client jetzt verbunden ist unter dem angegebenen Username.  
Parameter:

* 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:

* 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:

* 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:

* 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:

* 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:

* String Gewinner: Der Name des Gewinners.

SENDCOINS#Spieler1::Coins::Spieler2::Coins:: ...  
Der Server teilt dem Client mit, welcher Spieler nun wieviele Coins hat.  
Parameter:

* String Spieler: Alle Spieler-Namen, gefolgt von ihren jeweiligen Coins, getrennt durch das Trennzeichen ::

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.  
Parameter:

* 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