

BJNP:

Login



Username



X Ping



Lobbies



Enter Game



X Chat



Spiel-Start



Move



Interaktionen ? Box



Block destroyer



Playerpunkte



Highscore



Endgame → Ranking



Logout



Lobby

X Broadcast

New Game

Identifikation über Port/IP

LOGIN

Login :	*
C: " "	
S: true/false	

USERN

Username :	*
C: username	
S: true/false	

LOBOV

Lobby-Übersicht
S: LobbyListe

Top 10/not full

Lobbyeintrag
Name
Spielezahl
Id

LOBCH

Lobby Wahl *
C: "ID"
S: "new Player Name"

SKICH

Skin - Wahl *
C: "ID"
S: "true/false"

GAMES

Spiel start : *
C: "Start"

s: "true/false"
s_L: "start"

MOVEP

Move ?
C: Koordinaten
S:

MAPSE

Map-Seed *
S_L: "Seed"
C: true/false

POINT

Points:-
S: "Zahl"

BLOCD

Block destroyer ?
C: Koordinaten
S_L: "true/false"
"Koordinaten"

QM BOX

? Box
S_L: "Koordinate"
"ID"
C: ID

HIGHS

Highscore:
S_L: "UserName"
"Point"

GAMEE

End Game *

Ranking

S: fertig

C: true/false

LOBLV

Leave Lobby*

C: "Leave"

S_L: true/false

PINGS

Ping Server

S: TimeSt.

C: " "

"X"ms

PINGC

Ping Client

C: TimeSt.

S: " "

"X"ms

BROAD

Broadcast: *

S: "Info-Text"

C: true/false

CHATN

Chat: *

C: Text, TimeStamp

S: Username

TimeSt.
Text

VALID

Valid

S: "PID"

PID : Client führt Lieste über
alle Packete die für ihn noch
bestätigt werden müssen.
Dafür Erzeugt der Client zu
jedem Packet^x eine PID.
(PID - Beginnt mit Client IP-PORT)