	Logout	1-abby	
Endgame -> R	Lanking		
Highscone			
Playerpunkt			
1			
Block destroyer			
Interaktionen ? Bo	×		
Move			
Spiel-Stant			
1			
Chat			
Enten Game			
Lobbies			
	/\ UVBacas		
Ping	X Brodeast		
Username			
Login			
BJNP:			



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

MOVEP

Move

C: Koordinatan

Map-Seed *

Si "Seed"

C: true/false

POINT

Points:

S: "Zahl"

BLOCD

Block destroyer?

C = Koordinaten

S: "t pae/false"
"Koordinaten"

? Box

S: Koordinate"

C: ID

HIGHS

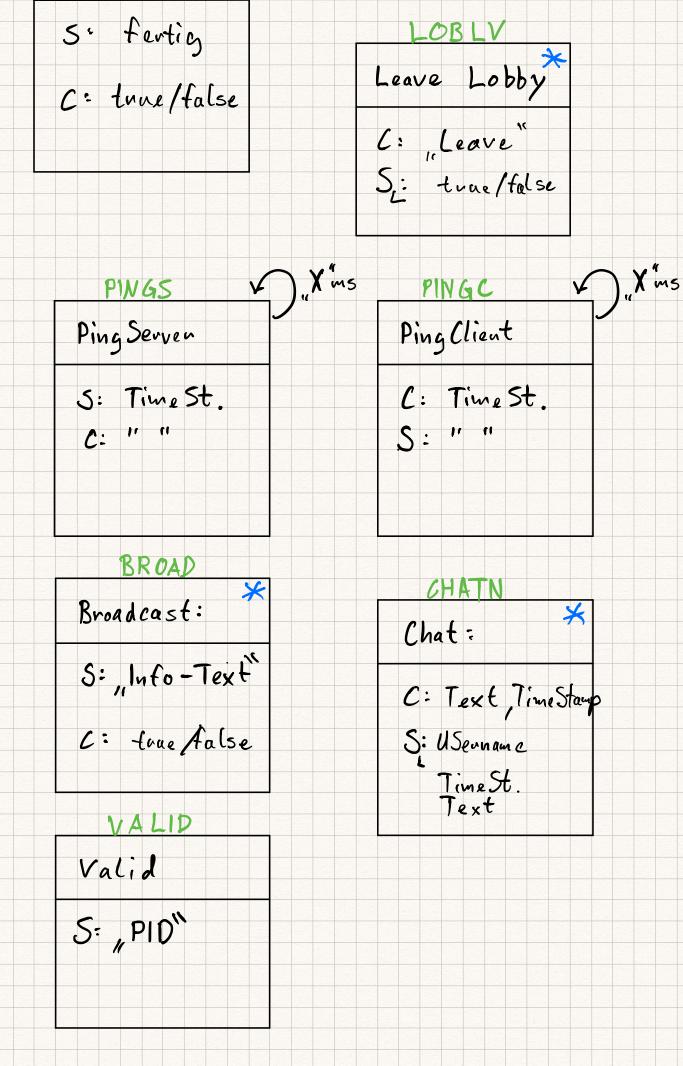
High score:

S.: User Name" Point"

GAMEE

End Game *

Ranking



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