

## JDogs Protocol

Separator: Leerschlag

### ClientGame Protocol

Befehl	Parameter	Bedeutung	Beispiel
GAME	Nicknames	Erhält die Namen der Spieler. Druckt die Namen der Spieler und das Board aus.	GAME user1 user2 user3 user4
EXIT	-	Aktuelles Spiel verlassen, in die Lobby zurückkehren	EXIT
MOVE	Spielfigur, Zielfeld	Setzt die Spielfigur auf der Clientseite auf das angegebene Feld.	MOVE YELO-1 B26
BORD	-	Druckt das aktuelle Spielbrett aus	BORD
CARD	-	Information, welche Karte auf der Serverseite entfernt wurde.	CARD
HAND	-	Druckt die angegebene Hand auf Clientseite aus.	HAND
CTTP	Karte, Spielpartner	Die gewünschte Karte wird an den Teampartner weitergegeben.	CTTP TWOO max
ANEW	-	Informationen, um nach Verbindungsproblemen das komplette Board zu aktualisieren	ANEW
TURN	Nickname oder kein Nickname	Das Kommando ohne Nickname teilt dem entsprechenden Spieler mit, dass er am Zug ist. Das Kommando mit Nickname teilt allen Spielern mit, wer am Zug ist	TURN TURN user1
ROUN	Karten	Client erhält die Spielkarten für die nächste Runde	ROUN TWOO KING ACEE

### ServerGame Protocol

Befehl	Parameter	Bedeutung	Beispiel
QUIT	-	Aktuelles Spiel wird verlassen, alle Spieler kehren in die Lobby zurück.	QUIT
EXIT	-	Aktuelles Spiel wird verlassen, die	EXIT

		Verbindung zum Server wird getrennt.	
MOVE	Kartenwert, Murre, Zielfeld	Überprüfen des gewünschten Spielzugs. Update des Spiels auf Serverseite.	MOVE TWOO YELO-1 B04
PLAY	2-6 Spielernamen, Teamzusammensetzung, Boolean Zusatzteil,	Es wird ein Spiel erstellt im gewählten Modus.	MODE user1 user2 user3 user4 user1 – user2 & user3 – user4 FALSE
CTTP	Karte, Spielpartner	Die gewünschte Karte wird an den Teampartner weitergegeben.	CTTP TWOO max
ANEW	Spielfiguren, Spielpositionen	Informationen zum Aktualisieren des gesamten Spielbretts (nach Verbindungs-Problemen) weitergeben.	ANEW
VICT CARD	Spieler -	Mitteilen, dass jemand gesiegt hat Karten an die Spieler verteilen und die Nummer der folgenden Runde mitteilen.	VICT max CARD
HOME TURN	Spielfigur -	Mitteilen, dass eine Murre in den Zwinger geschickt wurde. Informieren, welcher Spieler am Zug ist.	HOME YELO-1 TURN

#### ClientMenu Protocol

Befehl	Parameter	Bedeutung	Beispiel
USER	Username	Übergeben des Usernamens.	USER max
ACTI	Nicknames	Anzeigen einer Liste der momentan aktiven User	ACTI user1 user2
QUIT	-	User Logout von Server	QUIT
PLAY	-	Starte ein neues Spiel	PLAY
STAT	-	Anfordern von Spielstatistik	STAT
WCHT	Nickname, Nachricht	Übergeben einer Nachricht an den gewünschten Whisperchat Partner	WCHT max hallo
PCHT	Nachricht	Übergeben einer Nachricht an alle aktiven User.	PCHT hallo
LCHT	Nachricht	Übergeben einer Nachricht an die Mitspieler in der Lobby.	LCHT hallo
STAR	-	Bestätigung, ob das Spiel unter den gegebenen Bedingungen gestartet werden soll.	STAR
JOIN LPUB	Name des Spiels -	Spieler will einem Spiel beitreten Informationsupdate der aktiven Spieler in der Lobby	JOIN game1 LPUB

OGAM	Name des Spiels	Es wird ein neues OpenGame gesendet	OGAM game1
DOGA	Nickname	Eine Person vom Lobby-Display löschen	DOGA max
DPER	Nickname	Eine Person von einem pendenten Spiel löschen	DPER max
INFO	Nachricht	Allgemeine Informationen vom Server.	INFO Beginner is user1

## ServerMenu

MenuProtocol includes Lobby and Menu

Befehl	Parameter	Bedeutung	Beispiel
USER	Username	Übergeben des Usernamens	USER max
ACTI	-	Anfordern einer Liste, die die momentan aktiven User anzeigt	ACTI
SESS	-	Server übermittelt die offenen Spiele, an denen teilgenommen werden kann.	SESS
QUIT	-	User Logout von Server	QUIT
STAT	-	Anfordern von Spielstatistik	STAT
WCHT	Nickname, Nachricht	Übergeben einer Nachricht an den gewünschten Whisperchat Partner	WCHT max hallo
PCHT	Nachricht	Übergeben einer Nachricht an alle aktiven User.	PCHT hallo
JOIN	Name des Spiels	Ein Client möchte dem Spiel beitreten.	JOIN game1
SESS	Offene Spiele	Server übermittelt die offenen Spiele, an denen teilgenommen werden kann	SESS game1 game2
OGAM	Name des Spiels, Anzahl Spieler, Team	Erstellt ein Game in der Lobby. Wenn für Team 0 eingegeben wird, wird nicht in Teams gespielt.	OGAM game1 4 0
LPUB	-	Dem Client alle aktiven User in der Public Lobby senden.	LPUB

## SeparateLobby Protocol

Befehl	Parameter	Bedeutung	Beispiel
ACTI	-	Eine Liste der aktiven User zeigen	ACTI

PCHT	Nachricht	Übergeben einer Nachricht an alle aktiven User.	PCHT hallo
WCHT	Nickname, Nachricht	Übergeben einer Nachricht an den gewünschten Whisperchat Partner	WCHT max hallo
LCHT	Nachricht	Übergeben einer Nachricht an die Mitspieler in der Lobby	LCHT hallo
STAT	-	Anfordern von Spielstatistik	STAT
QUIT	-	User Logout von Server	QUIT
STAR	Name dieses einen Spiels	Bestätigung, dass dieses Spiel gestartet werden kann, warte auf Einwilligung	STAR spiel1

#### Kartennamen

- TWOO
- THRE
- FOUR
- FIVE
- SIXX
- SEVE
- EIGT
- NINE
- TENN
- ACEE
- KING
- QUEN
- JACK
- JOKE
- ACE1
- AC11