

Netzwerkprotokoll



jDOGS

Gruppe 13

Ruben Hutter, Gregor Bachmann, Johanna Meyer

Inhaltsverzeichnis

Allgemeines 2

ClientGame Protocol 2

ServerGame Protocol 3

ClientMenu Protocol..... 4

ServerMenu Protocol 5

SeparateLobby Protocol..... 6

Allgemeines

In diesem Dokument sind die Befehle aufgelistet, die wir für die Netzwerkkommunikation des Spiels jDogs definiert haben. Es wird jeweils der Befehl, die Parameter, die Bedeutung sowie ein Beispiel angegeben.

Als Separator verwenden wir einen 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
MOVE	Spielfigur, Zielfeld	Setzt die Spielfigur auf der Clientseite auf das angegebene Feld.	MOVE YELO-1 B26
JACK	Spielfiguren	Information, welche zwei Spielfiguren getauscht werden sollen.	JACK BLUE-1 YELO-3
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
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
VICT	Player (Name und Alliance)	Information, wer das Spiel gewonnen hat (Einzelspieler oder Team).	VICT user1: RED
FAIL	Fehlermeldung	Information, wenn ein falscher Zug ausgeführt wurde.	FAIL ...
STOP		Den Clients wird mitgeteilt, dass sie in die Lobby zurückkehren müssen.	STOP

ServerGame Protocol

Befehl	Parameter	Bedeutung	Beispiel
EXIT	-	Aktuelles Spiel wird verlassen, die Verbindung zum Server wird getrennt.	EXIT
QUIT	-	Aktuelles Spiel wird verlassen, alle Spieler kehren in die Lobby zurück.	QUIT
MOVE	Kartenwert, Murmel, Zielfeld	Überprüfen des gewünschten Spielzugs. Update des Spiels auf Serverseite.	MOVE TWOO YELO-1 B04
MOPS	Spielfigur, Zielposition	Cheat-Befehl, um eine Spielfigur an eine beliebige Position zu schicken.	MOPS YELO-1 C00
PCHT	Nachricht	Eine Nachricht an alle senden.	PCHT hallo

ClientMenu Protocol

Befehl	Parameter	Bedeutung	Beispiel
USER	Username	Übergeben des Usernamens.	USER max
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
STAR	-	Bestätigung, dass das Spiel unter den gegebenen Bedingungen gestartet werden soll.	STAR
DSTR	-	Information, dass das Spiel nicht gestartet wird.	DSTR
JOIN	Name des Spiels	Spieler will einem Spiel beitreten.	JOIN game1
LPUB	Nickname	Informationsupdate der aktiven Spieler in der Lobby.	LPUB user1
PLAR	Nickname	Client erhält alle Spieler des openGames.	PLAR user1user2 user3 user4
PLYR	Nickname	Aktualisieren der Spieler in der separaten Lobby.	PLYR user1
DPLR	Nickname	Aktualisieren eines gelöschten Spielers in der separaten Lobby.	DPLR user1
TEAM	Nicknamen	Client erhält die neue Teamzusammensetzung.	TEAM user1user2 user3 user4
OGAM	Name des Spiels	Es wird ein neues OpenGame gesendet, das angezeigt werden soll.	OGAM game1
DOGA	Name des Spiels	Das OpenGame aus der Lobby löschen.	DOGA game1
DPER	Nickname	Eine Person von einem pendenten Spiel löschen.	DPER max
INFO	Nachricht	Allgemeine Informationen vom Server.	INFO Beginner is user1
SCOR	-	Anzeigen der HighScoreList.	SCOR

ServerMenu Protocol

Befehl	Parameter	Bedeutung	Beispiel
USER	Username	Übergeben des Usernamens	USER max
SESS	-	Server übermittelt die offenen Spiele, an denen teilgenommen werden kann.	SESS
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
EXIT	-	ServerConnection beenden.	EXIT
JOIN	Name des Spiels	Ein Client möchte dem Spiel beitreten.	JOIN game1
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
SCOR	-	HighScoreList an Client senden.	SCOR

SeparateLobby Protocol

Befehl	Parameter	Bedeutung	Beispiel
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
QUIT	-	User Logout von Server.	QUIT
EXIT	-	Das Beitreten zum Spiel beenden und die ServerConnection trennen.	EXIT
STAR	Name dieses einen Spiels	Bestätigung, dass dieses Spiel gestartet werden kann, warte auf Einwilligung.	STAR spiel1
LPUB	Nickname	Diesem Spieler alle Mitglieder der separaten Lobby senden.	LPUB user1
TEAM	Nicknamen	Erhält eine neue Teamkombination von einem Client.	TEAM user1 user2 user3 user4
SCOR	-	HighScoreList an Client senden.	SCOR