# JDogs Protocol

Separator: Leerschlag

## GameProtocol Client Side

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Befehl** | **Parameter** | **Bedeutung** | **Beispiel** |
| PLAY | - | Neues Spiel starten | PLAY |
| QUIT | - | User Logout von Server | QUIT |
| EXIT | - | Aktuelles Spiel verlassen, in die Lobby zurückkehren | EXIT |
| MOVE | Kartenwert, Murmel, Zielfeld | Übergeben von Spielzug. Als Parameter werden dabei der gewünschte Kartenwert und die Spielfigur(en) angegeben. | MOVE TWOO YELO-1 B26 |
| CTTP | Karte, Spielpartner | Die gewünschte Karte wird an den Teampartner weitergegeben. | CTTP TWOO max |
| HELP | - | Spielanleitung aufrufen. | HELP |
| ANEW | - | Bitte nach Verbindungsproblemen o.ä. den Status des Spiels zu übermitteln | ANEW |
| TURN | - | Fragen, wer am Zug ist | TURN |
| ROUN | - | Client erhält die Spielkarten für die nächste Runde | ROUN |

## GameProtocol ServerSide

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Befehl** | **Parameter** | **Bedeutung** | **Beispiel** |
| QUIT | - | User Logout Bestätigung von Server | QUIT |
| EXIT | - | Aktuelles Spiel wird verlassen, in die Lobby zurückkehren | EXIT |
| MOVE | Kartenwert, Murmel, Zielfeld | Bestätigen/Mitteilen von Spielzug. Als Parameter werden dabei der gewünschte Kartenwert und die Murmel angegeben. | MOVE TWOO YELO-1 |
| MODE | 2-6 Spielernamen, Teamzusammensetzung, Startposition, Boolean Zusatzteil, Reihenfolge(& wer startet) | Bestätigen des gewählten Game Modus. Es wird ausgewählt, mit welchen Spielern ein Spiel gestartet wird, ob es Zweierteams gibt und falls ja, wie sich diese zusammensetzen. Auch wird die Startposition dieses Mitspielers übermittelt Mit dem Zusatzteil kann über die Gestaltung des Spielbretts bestimmt werden. Ebenso wird die Reihenfolge der Spieler übermittelt und wer beginnt. | ? |
| CTTP | Karte, Spielpartner | Die gewünschte Karte wird an den Teampartner weitergegeben. | CTTP TWOO max |
| CARD | Karten, Runde | Dem Spieler werden die Karten übermittelt und die wievielte Runde nun beginnt | ? |
| ANEW | Spielfiguren, Spielpositionen | Informationen zum Aktualisieren des gesamten Spielbretts(nach Verbindungs-Problemen) | ANEW |
| HOME | Spielfigur, Position | Heimschicken einer Spielfigur wird mitgeteilt | HOME |
| VICT | Spieler | Mitteilen, dass jemand gesiegt hat | VICT |
| TURN | Spieler | Mitteilen, welcher Spiel nun am Zug ist | TURN |
| ROUN |  | Spieler erhält Karten | ROUN |

## MenuProtocol ClientSide

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Befehl** | **Parameter** | **Bedeutung** | **Beispiel** |
| USER | Username | Übergeben des Usernamens | USER max |
| ACTI | - | Anfordern einer Liste, die die momentan aktiven User anzeigt | ACTI |
| QUIT | - | User Logout von Server | QUIT |
| PLAY | - | Starte ein neues Spiel | PLAY |
| STAT | - | Anfordern von Spielstatistik | STAT |
| MODE | 2-6 Spielernamen, Teamzusammensetzung, Boolean Zusatzteil | Übergeben des gewählten Game Modus. Es wird ausgewählt, mit welchen Spielern ein Spiel gestartet wird, ob es Zweierteams gibt und falls ja, wie sich diese zusammensetzen. Mit dem Zusatzteil kann über die Gestaltung des Spielbretts bestimmt werden. | ? |
| WCHT | Nickname, Nachricht | Übergeben einer Nachricht an den gewüschten Whisperchat Partner | WCHT max hallo |
| PCHT | Nachricht | Übergeben einer Nachricht an alle aktiven User. | PCHT hallo |
| STAR | Boolean | Bestätigung, ob das Spiel unter den gegebenen Bedingungen gestartet werden soll. | STAR TRUE |
| HELP | - | Spielanleitung aufrufen. | HELP |
| SESS | - | Spieler will vom Server die offenen Spiele angezeigt bekommen | SESS |
| JOIN | Name des Spiels | Spieler will einem Spiel beitreten | JOIN game1 |
| LPUB | - | Informationsupdate der aktiven Spieler in der Lobby | LPUB |
| OGAM | - | Es wird ein neues OpenGame gesendet | OGAM |
| DOGA | Nickname | Eine Person von einem pendenten Spiel löschen. | DOGA max |
| GAME | Nickname | Ein neues Game mit diesem Client starten. | GAME max |
| INFO | - | Informationen vom Server erfragen. | INFO |

## MenuProtocol ServerSide

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 |
| 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 gewüschten Whisperchat Partner | WCHT max hallo |
| PCHT | Nachricht | Übergeben einer Nachricht an alle aktiven User. | PCHT hallo |
| STAR | Name dieses einen Spiels | Bestätigung, dass dieses Spiel gestartet werden kann, warte auf Einwilligung | STAR spiel1 |
| JOIN | boolean | Spielkonstellation beigetreten oder nicht | JOIN TRUE |
| SESS | Offene Spiele | Server übermittelt die offenen Spiele, an denen teilgenommen werden kann | SESS game1 |
| OGAM | Name des Spiels, Anzahl Spieler | Game erstellen in der Lobby. | OGAM game1 4 |

## Kartennamen

* TWO
* THRE
* FOUR
* FIVE
* SIXX
* SEVE
* EIGT
* NINE
* TENN
* ACEE
* KING
* QUEN
* JACK
* JOKE