**Table of Contents**

[Introduction 1](#_Toc72175007)

[ClientGame Protocol 1](#_Toc72175008)

[ServerGame Protocol 2](#_Toc72175009)

[ClientMenu Protocol 3](#_Toc72175010)

[ServerMenu Protocol 4](#_Toc72175011)

[SeparateLobby Protocol 4](#_Toc72175012)

# Introduction

Im Folgenden sind die Befehle aufgelistet, die wir für die Netzwerkkommunikation des Spiels jDogs definiert haben.

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 |
| 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 |
| 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 |
| CTTP | Karte, Spielpartner | Die gewünschte Karte wird an den Teampartner weitergegeben. | CTTP TWOO max |
| 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 |
| ANEW | - | Informationen, um nach Verbindungsproblemen das komplette Board zu aktualisieren | ANEW |
| 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 |
| PLAY | 4 Spielernamen, Teamzusammensetzung | Es wird ein Spiel erstellt im gewählten Modus. | PLAY 4 user1 user2 user3 user4 |
| MOVE | Kartenwert, Murmel, Zielfeld | Überprüfen des gewünschten Spielzugs. Update des Spiels auf Serverseite. | MOVE TWOO YELO-1 B04 |
| CTTP | Karte, Spielpartner | Die gewünschte Karte wird an den Teampartner weitergegeben. | CTTP TWOO max |
| CARD | - | Karten an die Spieler verteilen und die Nummer der folgenden Runde mitteilen. | CARD |
| HOME | Spielfigur | Mitteilen, dass eine Murmel in den Zwinger geschickt wurde. | HOME YELO-1 |
| VICT | Spieler | Mitteilen, dass jemand gesiegt hat | VICT max |
| TURN | - | Informieren, welcher Spieler am Zug ist. | TURN |
| STOP | - | Das Spiel beenden und die Clients in die Lobby zurückbringen | STOP |
| ANEW | Spielfiguren, Spielpositionen | Informationen zum Aktualisieren des gesamten Spielbretts (nach Verbindungs-Problemen) weitergeben. | ANEW |
| FAIL | Fehlermeldung | Einen Fehler im Spielzug bekanntgeben. | FAIL … |
| MOPS | Spielfigur, Zielposition | Cheat-Befehl, um eine Spielfigur an eine beliebige Position zu schicken. | MOPS YELO-1 C00 |
| LCHT |  | Necessary? |  |
| PCHT |  | Necessary? |  |

# ClientMenu Protocol

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Befehl** | **Parameter** | **Bedeutung** | **Beispiel** |
| USER | Username | Übergeben des Usernamens. | USER max |
| QUIT | - | User Logout von Server | QUIT |
| ACTI | Nicknames | Anzeigen einer Liste der momentan aktiven User | ACTI user1 user2 |
| PLAY | - | Starte ein neues Spiel | PLAY |
| STAT | - | Anfordern von Spielstatistik | STAT |
| PCHT | Nachricht | Übergeben einer Nachricht an alle aktiven User. | PCHT hallo |
| WCHT | Nickname, Nachricht | Übergeben einer Nachricht an den gewüschten Whisperchat Partner | WCHT max hallo |
| LCHT | Nachricht | Übergeben einer Nachricht an die Mitspieler in der Lobby. | LCHT hallo |
| STAR | - | Bestätigung, dass das Spiel unter den gegebenen Bedingungen gestartet werden soll. | STAR |
| DSTAR | - | Information, dass das Spiel nicht gestartet wird. | DSTAR |
| 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 |

# ServerMenu Protocol

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 |
| 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 |
| STAT | - | Anfordern von Spielstatistik | STAT |
| 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, wir 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 |
| STAT | - | Anfordern von Spielstatistik | STAT |
| 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 |
| LCHT | Nachricht | Übergeben einer Nachricht an die Mitspieler in der Lobby | LCHT hallo |
| TEAM | Nicknamen | Erhält eine neue Teamkombination von einem Client | TEAM user1 user2 user3 user4 |