

Ludwig-Maximilians-Universität München

Prof. Dr. D. Kranzlmüller
Dr. Karl Furlinger
Daniel Diefenthaler
Fabian Dreer

Willkommen in der Gruppenphase des Systempraktikums. Ihre Aufgabe in der Projektphase ist es, einen Client für das Spiel *Neunermühle* in der Programmiersprache C zu entwickeln. Die Übungsblätter werden Sie schrittweise zu diesem Ziel führen.

Der Lehrstuhl stellt im Rahmen des Systempraktikums einen Gameserver und ein Webinterface bereit. Der Gameserver implementiert den Spielablauf, Ihr Client die Spielelogik. Der Gameserver ist gewissermaßen der Spielleiter und somit insbesondere für die Regeleinhaltung verantwortlich, wohingegen Ihr Client in die Rolle eines Mitspielers schlüpft. Über das Webinterface unter <http://sysprak.priv.lab.nm.ifi.lmu.de> können Partien verwaltet werden. Der Gameserver und das Webinterface sind nur aus dem MWN¹ erreichbar (Hinweis: `ssh -L` auf die CIP-Rechner²).

Um das Testen Ihres Clients zu erleichtern, bietet das Webinterface zudem die Möglichkeit als menschlicher Mitspieler an einer Partie teilzunehmen, entweder in der Rolle eines Beobachters oder eines Mitspielers. Sie können jetzt testweise eine neue Partie erstellen und zum Einstieg gegen ihre Kommilitonen oder sich selbst spielen. Sie werden einen Einblick gewinnen, wie das Spiel abläuft. Die Regeln zu den verschiedenen Spielen finden Sie unter <http://sysprak.priv.lab.nm.ifi.lmu.de/help/>

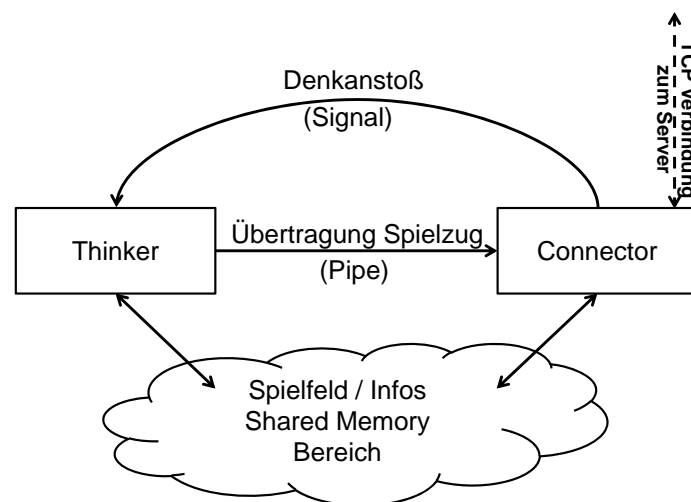


Abbildung 1: Übersicht über den Client

Der von Ihnen zu entwickelnde Client wird im Verlaufe des Systempraktikums schrittweise entwickelt. Maßgeblich besteht er aus zwei Prozessen, dem *Thinker* und dem *Connector*. Der *Connector* übernimmt die Kommunikation mit dem Gameserver und der *Thinker* berechnet den nächsten Spielzug.

Wird der Connector vom Gameserver zum nächsten Spielzug aufgefordert, so legt er alle Informationen, die er vom Gameserver bekommen hat um den nächsten Spielzug zu berechnen, in einen *geteilten Speicherbereich*. Danach sendet der Connector ein *Signal* an den Thinker. Der dadurch „aufgeweckte“ Thinker beginnt nun (mit Hilfe der aus dem *geteilten Speicherbereich* gelesenen Informationen) den nächsten Spielzug zu berechnen. Das Ergebnis der Berechnungen (der Spielzug) sendet der Thinker über eine *unnamed Pipe* an den Connector zurück, welcher den Spielzug an den Gameserver sendet. Abbildung 1 gibt Ihnen einen groben Überblick über den Aufbau des Clients.

¹Informationen zum MWN: <http://www.lrz.de/services/netz/>

²Informationen zu SSH: https://www.rz.ifi.lmu.de/infos/ssh_de.html

1 Protokolldefinition des Gameservers

Ihr zu implementierender Client kann mit dem Gameserver über das hier beschriebenen zeilenorientierte Protokoll kommunizieren. Zeilen werden, wie unter Unix üblich, mit einem „newline character“ (`'\n'`) abgeschlossen. Der MNM-Gameserver ist wie folgt zu erreichen:

- *Hostname*: `sysprak.priv.lab.nm.ifi.lmu.de`
- *Port*: 1357 (TCP)

Wenn der Gameserver eine Zeile mit einem `+` als erstes Zeichen schickt, ist dies eine positive Antwort. Im Folgenden ist nur der positive Verlauf einer Kommunikation angegeben. An jedem Schritt kann eine Negativantwort auftreten, diese ist erkennbar an dem `-` als erstes Zeichen der Zeile. Ein `-` ist stets gefolgt von einer Fehlermeldung. Im Anschluss an die Fehlermeldung wird die Verbindung getrennt.

Wenn nicht innerhalb von im Gameserver festgelegten Zeitgrenzen auf Befehle geantwortet oder eine zu lange „Denkzeit“ benötigt wird (s. u.), schickt der Gameserver:

S: - TIMEOUT `<< Begründung >>`

Die folgende Protokolldefinition kürzt eine Zeile, welche vom Client an den Gameserver geschickt wird, mit **C:** für *Client* ab. Eine Zeile, welche vom Gameserver an den Client übermittelt wird, wird mit **S:** für *Server* abgekürzt.

In `<< >>` eingeschlossene Werte werden obligatorisch durch die ihnen entsprechenden Werte ersetzt. Werte, die in `[[]]` eingeschlossen sind, geben optionale Werte an, d. h. sie können auch weggelassen werden.

Das Protokoll gliedert sich in folgenden drei Phasen:

1. *Prolog* – hier wird dem Spiel beigetreten und Informationen über das Spiel ausgetauscht.
2. *Spielverlauf* – hier wird gewartet bis man an der Reihe ist, bzw. das Spiel beendet wird.
3. *Spielzug* – hier übermittelt der Gameserver ein Spielfeld und erwartet einen Spielzug.

Diese Phasen werden in den folgenden Unterkapiteln ausführlich beschrieben. Das Zustandsdiagramm in Abbildung 2 gibt eine grobe Übersicht über den Ablauf der drei Protokollphasen.

1.1 Protokollphase *Prolog*

```
<< Aufbau der TCP-Verbindung durch Client >>
S: + MNM Gameserver << Gameserver Version >> accepting connections
C: VERSION << Client Version >>
S: + Client version accepted - please send Game-ID to join
C: ID << Game-ID >>
S: + PLAYING << Gamekind-Name >>
S: + << Game-Name >>
C: PLAYER [ [ Gewünschte Mitspielernummer ] ]
S: + YOU << Mitspielernummer >> << Mitspielername >>
S: + TOTAL << Mitspieleranzahl >>
```

Nun kommt für jeden der anderen Spieler die Zeile:

```
S: + << Mitspielernummer >> << Mitspielername >> << Bereit >>
```

```
S: + ENDPLAYERS
```

Der Gameserver akzeptiert den Client, wenn die Major-Versionsnummern (links vom Punkt) von `<< Gameserver Version >>` und `<< Client Version >>` gleich sind. Der Gameserver setzt jeweils ein `v` voran. Die Major-Versionsnummer des Gameserver ist dieses Semester immer 2, die Minor-Versionsnummer kann sich jedoch ändern. Kompatibel sind z. B. ein Gameserver mit der Version `v2.1` und ein Client mit der Version `2.42`. Nicht kompatibel wären hingegen `v2.1` und `3.1` oder `v2.1` und `v2.1` (Client hat ein `v` Präfix).

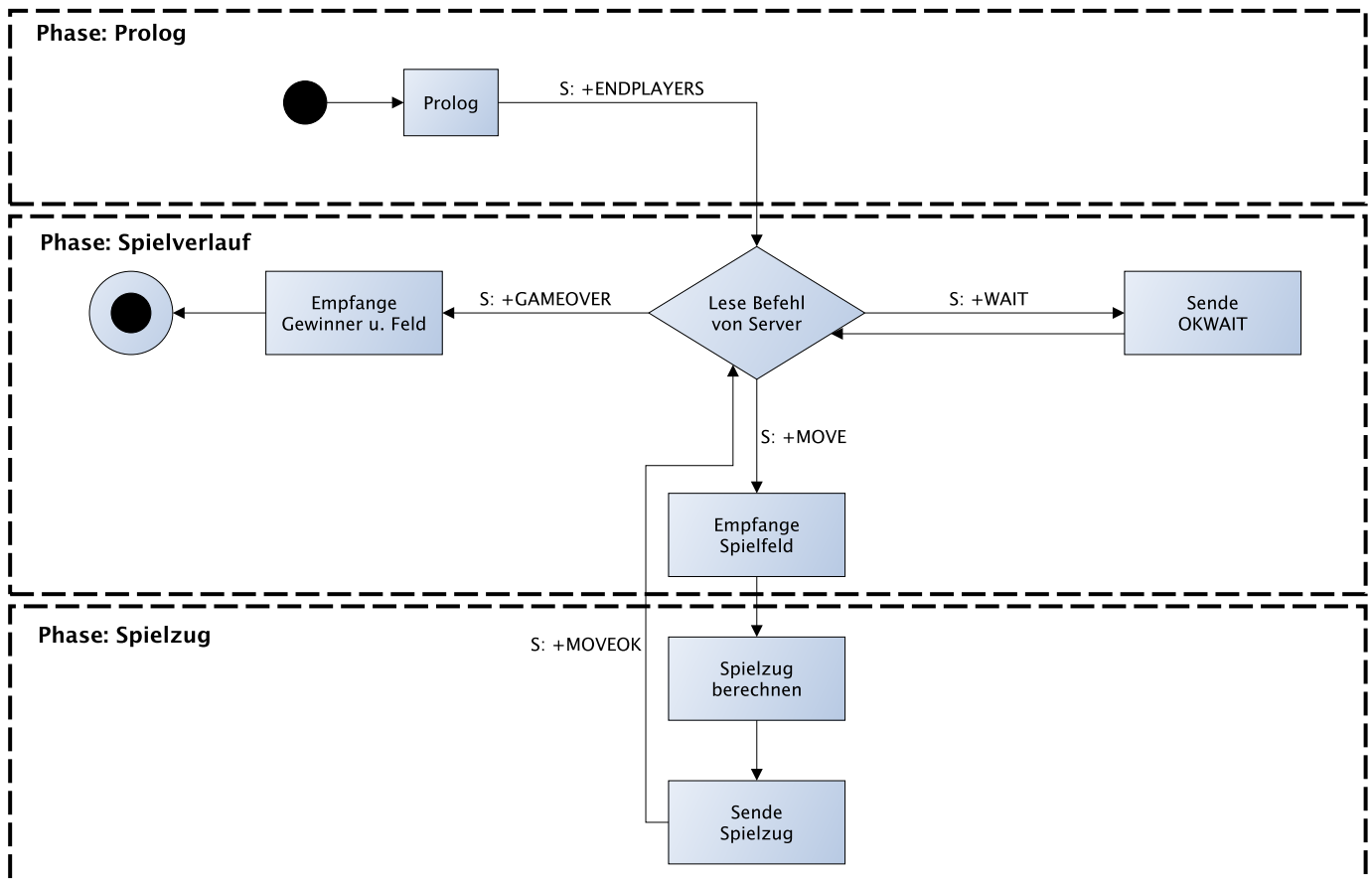


Abbildung 2: Protokollübersicht

Da der Gameserver nicht nur Mühle spielen kann, teilt $\langle\langle \text{Gamekind-Name} \rangle\rangle$ die Spielart mit. Ist diese anders als **NMMorris**, muss der Client sich mit einer Meldung, die auf dieses Problem hinweist, beenden.

$\langle\langle \text{Game-Name} \rangle\rangle$ und $\langle\langle \text{Mitspielername} \rangle\rangle$ können im Webinterface beim Erstellen eines Spiels angegeben werden, bzw. enthalten Standardwerte, wenn die Angabe ausbleibt.

Wenn man einen Spieler mit einer bestimmten Nummer übernehmen möchte, kann dieser Wunsch mit $[[\text{Gewünschte Mitspielernummer}]]$ angegeben werden. Lässt man die Mitspielernummer und das Leerzeichen nach **PLAYER** weg, so bekommt man einen freien Computerspieler vom Gameserver zugeteilt.

Die $\langle\langle \text{Mitspieleranzahl} \rangle\rangle$ wird bei einem Mühle-Spiel immer 2 sein.

Ist ein Spieler bereits verbunden, so ist $\langle\langle \text{Bereit} \rangle\rangle$ 1, ansonsten 0. Auch wenn noch nicht alle Mitspieler bereit sein sollten, so wird mit der nächsten Protokollphase fortgefahren.

1.2 Protokollphase *Spielverlauf*

In dieser Phase können eine *Idle*, *Move* sowie eine *Game over* Befehlssequenz vorkommen. Wurde das erste Mal in die Spielverlaufphase gewechselt oder eine der Befehlssequenzen beendet, so entscheidet die nächste Zeile (die im Diagramm an den Kanten annotiert ist) über die nächste abzuarbeitende Befehlssequenz.

1.2.1 *Idle* Befehlssequenz

S: + WAIT
C: OKWAIT

WAIT-Befehle kommen in regelmäßigen Abständen und müssen rechtzeitig mit einem OKWAIT quittiert werden. Ansonsten beendet der Gameserver die Verbindung und die Partie gilt im Turnier als verloren. Wie dem Diagramm in Abbildung 2

zu entnehmen ist, bleiben die WAIT-Befehle z. B. in der Protokollphase *Spielzug* oder während der *Move* Befehlssequenzen aus.

1.2.2 Move Befehlssequenz

S: + MOVE << Maximale Zugzeit >>
S: + CAPTURE << Anzahl zu schlagender Steine >>
S: + PIECELIST << Anzahl Mitspieler >>, << Anzahl Steine >>

Die folgende Zeile wird nun für jeden Spielstein eines jeden Mitspielers geschickt:

S: + PIECE<< Mitspielernummer >>.<< Steinnummer >> << Position >>

S: + ENDPIECELIST

C: THINKING

S: + OKTHINK

Der MOVE-Befehl fordert zum Zug auf. Nach der in Millisekunden angegebenen << Maximale Zugzeit >> muss die anschließende Protokollphase „Spielzug“ abgeschlossen sein. Bitte berücksichtigen Sie bei Ihrer Implementierung die Latenzzeiten der Verbindung. Beachten Sie, dass zwischen << Anzahl Mitspieler >> und << Anzahl Steine >> kein Leerzeichen ist. Die << Mitspielernummer >> und << Steinnummer >> beginnen bei 0. Beachten Sie, dass zwischen PIECE, PIECE und den beiden Nummern kein Leerzeichen ist. Die << Position >> der Spielsteine kann folgende Werte annehmen:

- A – der Stein ist noch nicht gesetzt worden (available).
- A0 ... A7, B0 ... B7, C0 ... C7 – der Stein befindet sich auf dem Feld auf der Position die ?? auf Seite ?? zu entnehmen ist.
- C – der Stein wurde geschlagen (captured).

Der Client muss direkt nach der Übermittlung des Spielfeldes THINKING schicken und hat hierfür wenig Zeit. Nach der Gameserver-Antwort OKTHINK befinden wir uns in der Protokollphase „Spielzug“.

1.2.3 Game over Befehlssequenz

S: + GAMEOVER
S: + PIECELIST << Anzahl Mitspieler >>, << Anzahl Steine >>

Die folgende Zeile wird nun für jeden Spielstein eines jeden Mitspielers geschickt:

S: + PIECE<< Mitspielernummer >>.<< Steinnummer >> << Position >>

S: + ENDPIECELIST

S: + PLAYEROWON << 'Yes' oder 'No' >>

S: + PLAYER1WON << 'Yes' oder 'No' >>

S: + QUIT

<< Abbau der TCP-Verbindung durch Gameserver >>

Nach einem GAMEOVER stellen die weiteren Zeilen den Spielstand dar, mit dem das Partieende erreicht wurde. Dieser wird an alle Mitspieler geschickt. Zudem wird angegeben, welche Mitspieler gewonnen haben. Es ist auch möglich, dass eine Partie in einem Unentschieden endet. In dem Fall ist allen Mitspielern der Gewinnstatus der Partie auf Yes gesetzt. Nach QUIT beendet der Server die Verbindung.

1.3 Protokollphase *Spielzug*

C: PLAY $\langle\langle \textit{Spielzug} \rangle\rangle$

S: + MOVEOK

Befindet sich der Client in der ersten Phase des Spiels, so besteht ein $\langle\langle \textit{Spielzug} \rangle\rangle$ aus dem Namen des Feldes, an dem der Stein gesetzt werden soll. Wurde der Spieler mittels **CAPTURE** aufgefordert einen Stein des Mitspielers zu schlagen, so gibt er den Namen des Feldes an, auf dem der zu Schlagende Stein liegt. In den verbleibenden Fällen gibt der Spieler den Namen des Feldes an, von dem mit seinem Stein auf ein anderes gezogen oder gesprungen werden soll. Der Name des Zielfeldes wird mit : getrennt angehängt. Um z. B. von A1 auf B4 zu springen lautet der $\langle\langle \textit{Spielzug} \rangle\rangle$ **A1:B4**. Sollte der übermittelte Zug nicht gültig sein, wird eine entsprechende Fehlermeldung übermittelt und die Verbindung getrennt.

2 Bugreports

Der Gameserver wird jedes Jahr um neue Funktionen und Spiele erweitert. Trotz aller Bemühungen kann es passieren, dass noch Fehler im System sind. Melden Sie diese Bugs bitte auf <https://gitlab.lrz.de/sysprak/frontend/issues>. Verwenden sie dabei die passende Meldevorlage für ihr Anliegen.

Für organisatorische Anliegen wenden sie sich bitte an `sysprak-admin@nm.ifi.lmu.de`.