

Protokoll:

Client verbindet sich zum Server

Wenn 2 Client verbunden sind, schickt Server eine IntMessage an beide

spieler: Server schickt eine IntMessage an beide Spieler

Client schickt ConnectFourMessage an Server

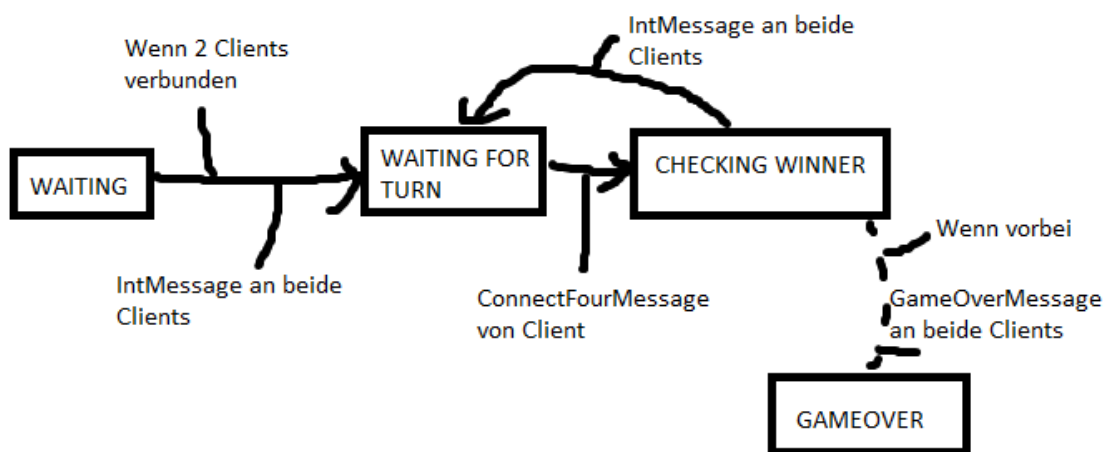
Server schickt FieldMessage an beide Spieler

Wenn ein Spieler gewonnen hat GameOverMessage an beide Spieler

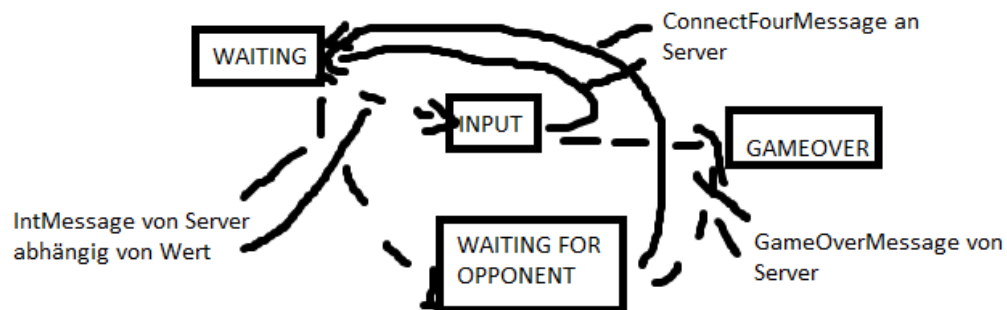
sonst springt Ablauf zu spiel: zurück

Zustandsdiagramm:

Server



Client



Test:

```
0 2 0 0 0 0 0
0 1 0 0 0 0 0
0 2 0 0 0 0 0
0 1 0 0 0 0 0
0 2 0 0 0 0 0
0 1 0 0 0 0 0
Your turn
```

Ausführung:

Einfach über CLI mit `java -jar <jarname>` starten (zuerst Server, danach Client)
Sobald 2 Clients verbunden sind, wird der Benutzer informiert, wer am Zug ist.
Der Zugspieler gibt eine Zahl ein, die die Reihe, auf die er zugreift, repräsentiert.(beginnend bei 0)
Dann ist der andere Spieler an der Reihe.