


Protokoll

Phase	Server	Client	Kommentar
Verbindungsaufbau	// untere Schichten	// untere Schichten	
Arbeitsphase	"start;<x>"		//Start
	"play;<y>"		//Server schickt Liste mit Karten //Server startet die Runde //Server schickt die obersten Karten //Client prüft, ob der Zug gültig war //Spieler am Zug bis der Zug gültig ist //Client schickt Liste mit Karte(n)
Verbindungsaabbau		<z>	
	"won" / "lost"		//Server meldet, ob Spieler gewonnen //oder verloren hat
	// untere Schichten	// untere Schichten	