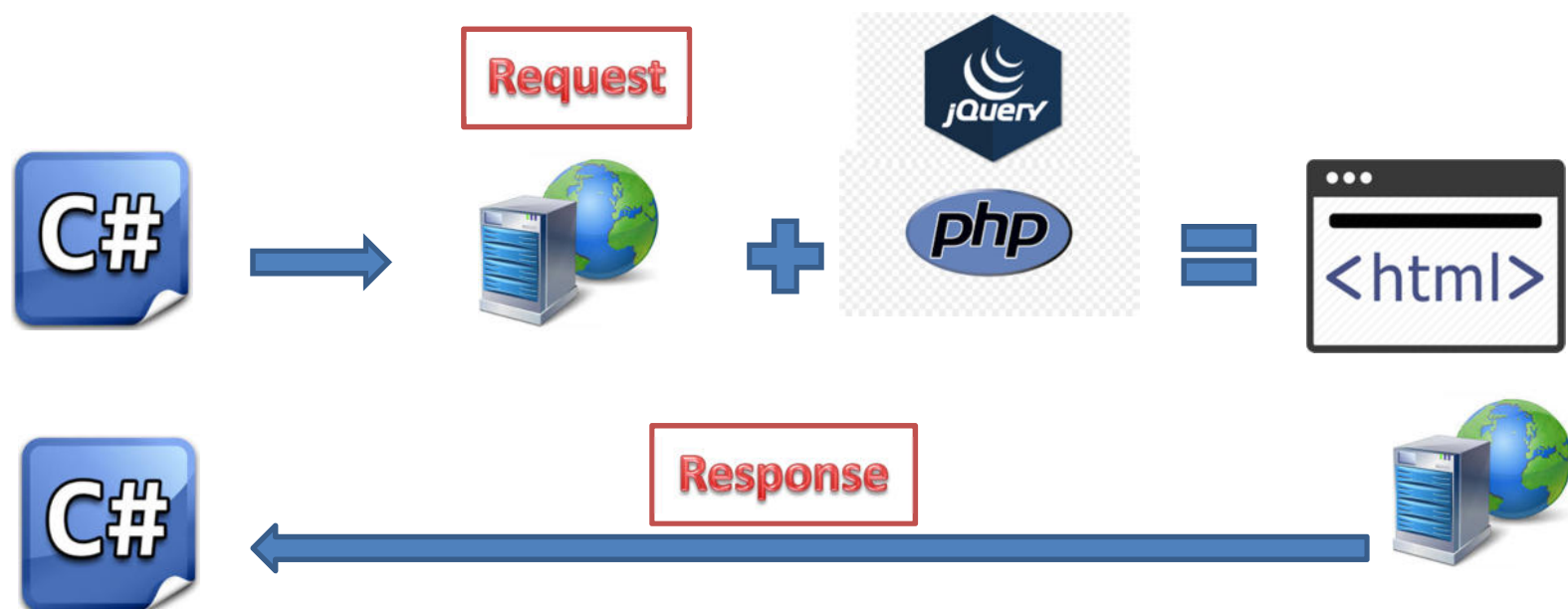


Erläuterungen bzgl. des Zugtransfers

Die Angaben, die Sie in dem Formular ‚Login&Zugtransfer‘ sehen, werden von meinem Webserver(Apache) ausgeliefert. **Sie müssen also über eine Internetverbindung verfügen.** Der Webserver läuft unter einem Linux Derivat. Diverse PHP Skripte übernehmen die Requestanfragen von C# und ermöglichen somit die Registrierung, den Login, die Spieler- und Zuganzeige innerhalb dieses Formulars durch den jeweiligen Response. Teilweise wird der Response in einem Browserähnlichen Steuerelement angezeigt, teilweise wird er ausgewertet und im Formular entsprechend angezeigt. Da C# nur den Response auswerten kann, im Gegensatz zu PHP folglich nicht weiß, was Sie auf den Webseiten angegeben haben, müssen Sie in einem Formular wählen, welchen Nickname der Ihrige ist und welche Farbe Sie spielen wollen. Sobald sich ein Gegner mit einer anderen Farbe eingeloggt hat, wird er Ihnen zugeteilt und die Partie kann beginnen.



Vorgehensweise

Sie müssen jeden übermittelten Zug in Ihrem Client nachstellen. Vorausgesetzt Sie sind Weiß und Ihr Gegner Schwarz, dann ziehen Sie Ihren ersten Zug. Dieser wird dem Gegner übermittelt. Der muss ihn in seinem Client ausführen, um sodann seinen eigenen Zug auszuführen. Dieser wird an Sie übermittelt. Jetzt müssen sie diesen Zug ausführen, um sodann Ihren Zug auszuführen etc.etc.

Sollte ein Spieler einen Zug zurück nehmen, erscheint bei beiden Spielern eine MessageBox mit der Nachricht, welcher Zug widerrufen wurde. Diesen Widerruf müssen Sie bei sich nur dann nachstellen, sofern Sie ihn bereits ausgeführt hatten.

Sobald Ihr Gegner eine Zug ausgeführt hatt, verändert sich die Farbe einer der Responseauswertungen für einen Moment von braun-rot auf grün!