

# Server Kommunikation

## **Syntax:**

<...> Variable  
[...] Optionale Felder  
Alles andere sind Terminalzeichen

Fast Alle zu sendenden und empfangenden Schlüsselwörter gibt es als Konstanten, und sind vorhanden unter

de.torfu.server.Konstanten.KONSTANTE

Die Konstanten sind alle die mit MELDUNG\_,FEHLER\_,AKTION\_,AUFRUF\_ oder KARTE\_ beginnen.

## **Anmeldung:**

### **Spielerzeugung:**

Zu Senden:

NEU <Spieler Anzahl>  
NAME <Spielname>  
PASSWD <Passwort>  
TIMEOUT <Timeout in Millisekunden>

Bestätigung:

MELDUNG\_SPIEL\_ANGEMELDET(Disconnect)

Fehler:

FEHLER\_NAME\_VERGEBEN(Disconnect)

### **Spielaufistung:**

Zu Senden:

LIST

Bestätigung:

<Name> ( <Spieleranzahl> / <Angemeldete Spieler> ) [(beendet)] [(gestartet)]  
<Name> ( <Spieleranzahl> / <Angemeldete Spieler> ) [(beendet)] [(gestartet)]

...

Fehler:

Keine

### **Spielteilnahme:**

Zu Senden:

JOIN <Spielname>  
PASSWD <Passwort>  
NAME <Spielname>  
ALTER <Alter>

Bestätigung:

MELDUNG\_SPIELER\_ANGEMELDET

Fehler:

FEHLER\_NAME\_VERGEBEN(Disconnect)

### **Spielzuschauen:**

Zu Senden:

WATCH <Spielname>

NAME <Zuschauername>

Bestätigung:

MELDUNG\_ZUSCHAUER\_ANGEMELDET <Zuschauername>

Fehler:

Keine (Disconnect)

### ***Vom Server kommende Nachrichten***

#### **Erste Ritter setzen:**

Beschreibung: Wird ganz am Anfang gesendet damit jeder Spieler seinen Ritter platziert

Gesendet:

AUFRUF\_RITTER\_SETZEN

Reaktion:

AKTION AKTION\_SETZE\_RITTER\_ERSTEMAL

X <x>

Y <y>

Bestätigung : Standard Aktionsbestätigung

Fehler: s.u.

#### **König setzen:**

Beschreibung: Wird vor jeder Phase einem Spieler gesendet

Gesendet:

AUFRUF\_KOENIG\_SETZEN

Reaktion:

AKTION AKTION\_SETZE\_KOENIG

X <x>

Y <y>

Bestätigung : Standard Aktionsbestätigung

Fehler: s.u.

#### **Runde beendet:**

Alle Spieler haben in dieser Runde ihre Züge abgegeben.

Gesendet:

MELDUNG\_RUNDE\_BEENDET

Reaktion: Keine

#### **Spiel beendet:**

Das Spiel ist zu Ende.

Gesendet:

MELDUNG\_SPIEL\_BEENDET

Reaktion: Keine

## Zugabgabe:

Beschreibung: Sobald ein Spieler einen Zug abgeben soll bekommt er diese Nachricht

Gesendet:

AUFRUF\_ZUG\_ABGEBEN

Reaktion:

ZUG

AKTION <Aktion>

[KARTE <Kartenummer>]

-- Aktionen die eine Aktionskarte benötigen

[X <x1>

-- Wenn eine Position benötigt wird

Y <y1>

[X <x2>

-- Wenn eine Zweite Position benötigt wird

Y <y2>]]

AKTION <Aktion>

-- Weitere Aktionen

....

ZUGENDE

Bestätigung :

Standard Aktionsbestätigung für jede einzelne Aktion, zusätzlich Bestätigung

Des Zugendes (siehe Einzelne Aktionen für Details).

Fehler:

Zugfehler (Siehe einzelne Aktionen)

FEHLER\_NICHT\_VORHANDEN

-- Die Aktion gibt es nicht

FEHLER\_NICHT\_AM\_ZUG

FEHLER\_TIMEOUT\_UEBERSCHRITTEN -- kommt sobald er abgelaufen ist

FEHLER\_ZUG\_UNMOEGLICH

-- Wenn undefinierter Zugfehler auftritt

## ***Aktionen die kommen und gehen***

### Syntax:

Aktion(Aktionskarte,Spielerfarbe,x1,y1,x2,y2) entspricht:

AKTION <aktuelle Aktion>

KARTE <Aktionskarte>

FARBE <Spielerfarbe>

X <x1>

Y <y1>

X <x2>

Y <y2>

## **AKTION\_NEHME\_PUNKT**

Beschreibung: Verwende Aktionspunkt um den Punktstand zu erhöhen

Zu Senden: Aktion()

Extra Bestätigung: Keine

Bestätigung an Alle: Aktion(Spielerfarbe)

Fehler:

FEHLER\_ZU\_WENIG\_AKTIONSPUNKTE

### **AKTION\_SETZE\_RITTER**

Beschreibung: Setze einen neuen Ritter ein

Zu Senden: Aktion(x,y);

Extra Bestätigung: Keine

Bestätigung an Alle: Aktion(Spielerfarbe,x1,y1);

Fehler:

FEHLER\_ZU\_WENIG\_AKTIONSPUNKTE

FEHLER\_ZU\_HOCH

FEHLER\_FIGUR\_VORHANDEN

FEHLER\_UNBENACHBART

### **AKTION\_SETZE\_BAUSTEIN**

Beschreibung: Setze einen Baustein ein

Zu Senden: Aktion(x,y);

Extra Bestätigung: Keine

Bestätigung an Alle: Aktion(x1,y1);

Fehler:

FEHLER\_ZU\_WENIG\_AKTIONSPUNKTE

FEHLER\_HAT\_ZUWENIG\_BAUSTEINE

FEHLER\_BURGEIGENSCHAFT\_VERLETZT

FEHLER\_BURG\_NEUBAU

### **AKTION\_SETZE\_KOENIG**

Beschreibung: Versetze den König (nur nach Aufforderung)

Zu Senden: Aktion(x,y);

Extra Bestätigung: Keine

Bestätigung an Alle: Aktion(x1,y1);

Fehler:

FEHLER\_FIGUR\_VORHANDEN

### **AKTION\_ZIEHE\_RITTER**

Beschreibung: Ziehe einen Ritter für einen Aktionspunkt

Zu Senden: Aktion(x1,y1,x2,y2);

Extra Bestätigung: Keine

Bestätigung an Alle: Aktion(Spielerfarbe,x1,y1,x2,y2);

Fehler:

FEHLER\_ZU\_WENIG\_AKTIONSPUNKTE

FEHLER\_ZU\_HOCH

FEHLER\_FIGUR\_VORHANDEN

FEHLER\_KEINE\_FIGUR

FEHLER\_ZUG\_NICHT\_GERADEAUS

FEHLER\_ZUG\_ZU\_LANG

FEHLER\_ZUG\_DURCH\_BURG\_UNMOEGLICH

### **AKTION\_ZIEHE\_KARTE**

Beschreibung: Ziehe eine Aktionskarte

Zu Senden: Aktion();

Extra Bestätigung: KARTE <Kartenummer>

Bestätigung an Alle: Aktion(Spielerfarbe);

Fehler:

FEHLER\_ZU\_WENIG\_AKTIONSPUNKTE

FEHLER\_KEINE\_KARTE\_VORHANDEN

FEHLER\_NUR\_ZWEI\_KARTEN

### **AKTION\_VERSETZE\_BAUSTEIN**

Beschreibung: Versetze einen Baustein (AK)

Zu Senden: Aktion(Karte,x1,y1,x2,y2);

Extra Bestätigung: Keine

Bestätigung an Alle: Aktion(x1,y1,x2,y2);

Fehler:

FEHLER\_HAT\_AKTIONSKARTE\_NICHT

FEHLER\_BURGEIGENSCHAFT\_VERLETZT

FEHLER\_BURG\_WIRD\_GETRENNT

FEHLER\_BURG\_NEUBAU

FEHLER\_ZU\_WENIG\_BURGEN

### **AKTION\_ZIEHE\_DIAGONAL**

Beschreibung: Ziehe einen Ritter Diagonal (AK)

Zu Senden: Aktion(Karte,x1,y1,x2,y2);

Extra Bestätigung: Keine

Bestätigung an Alle: Aktion(Spielerfarbe,x1,y1,x2,y2);

Fehler:

FEHLER\_HAT\_AKTIONSKARTE\_NICHT

FEHLER\_ZU\_HOCH

FEHLER\_FIGUR\_VORHANDEN

FEHLER\_KEINE\_FIGUR

FEHLER\_ZUG\_ZU\_LANG

### **AKTION\_ZIEHE DURCHTOR**

Beschreibung: Ziehe in einer Burg auch aufwärts (AK)

Zu Senden: Aktion(Karte,x1,y1,x2,y2);

Extra Bestätigung: Keine

Bestätigung an Alle: Aktion(Spielerfarbe,x1,y1,x2,y2);

Fehler:

FEHLER\_HAT\_AKTIONSKARTE\_NICHT  
FEHLER\_FIGUR\_VORHANDEN  
FEHLER\_KEINE\_FIGUR  
FEHLER\_ZUG\_NICHT\_GERADEAUS  
FEHLER\_ZUG\_ZU\_LANG  
FEHLER\_ZUG\_DURCH\_BURG\_UNMOEGLICH

### **AKTION\_UNTERSCHIEBE\_BAUSTEIN**

Beschreibung: Setze einen Baustein unter einen Ritter (AK)

Zu Senden: Aktion(Karte,x,y);

Extra Bestätigung: Keine

Bestätigung an Alle: Aktion(x1,y1);

Fehler:

FEHLER\_HAT\_AKTIONSKARTE\_NICHT  
FEHLER\_HAT\_ZUWENIG\_BAUSTEINE  
FEHLER\_ZUG\_UNMOEGLICH  
FEHLER\_BURGEIGENSCHAFT\_VERLETZT

### **AKTION\_VERSETZE\_RITTER**

Beschreibung: Versetze einen eigenen Ritter an eine andere Position (AK)

Zu Senden: Aktion(Karte,x1,y1,x2,y2);

Extra Bestätigung: Keine

Bestätigung an Alle: Aktion(Spielerfarbe,x1,y1,x2,y2);

Fehler:

FEHLER\_HAT\_AKTIONSKARTE\_NICHT  
FEHLER\_FIGUR\_VORHANDEN  
FEHLER\_KEINE\_FIGUR

### **AKTION\_ZIEHE\_ZWIEEBENEN**

Beschreibung: Ziehe mit einem Ritter zwei Stufen nach oben (AK)

Zu Senden: Aktion(Karte,x,y);

Extra Bestätigung: Keine

Bestätigung an Alle: Aktion(Spielerfarbe,x1,y1,x2,y2);

Fehler:

FEHLER\_HAT\_AKTIONSKARTE\_NICHT  
FEHLER\_ZU\_HOCH  
FEHLER\_FIGUR\_VORHANDEN  
FEHLER\_KEINE\_FIGUR  
FEHLER\_ZUG\_NICHT\_GERADEAUS  
FEHLER\_ZUG\_ZU\_LANG

### **AKTION\_ZIEHE\_UEBER\_RITTER**

Beschreibung: Springe mit einem Ritter über ein Feld auf dem sich ein anderer befindet (AK)

Zu Senden: Aktion(Karte,x1,y1,x2,y2);

Extra Bestätigung: Keine

Bestätigung an Alle: Aktion(Spielerfarbe,x1,y1,x2,y2);

Fehler:

FEHLER\_HAT\_AKTIONSKARTE\_NICHT

FEHLER\_ZU\_HOCH

FEHLER\_FIGUR\_VORHANDEN

FEHLER\_KEINE\_FIGUR

FEHLER\_ZUG\_NICHT\_GERADEAUS

FEHLER\_ZUG\_ZU\_LANG

### **AKTION\_SETZE\_BAUSTEIN\_ALLGEMEIN**

Beschreibung: Setze Baustein aus allgemeinen Vorrat (AK)

Zu Senden: Aktion(Karte,x,y);

Extra Bestätigung: Keine

Bestätigung an Alle: Aktion(Spielerfarbe,x1,y1,x2,y2);

Fehler:

FEHLER\_HAT\_AKTIONSKARTE\_NICHT

FEHLER\_FIGUR\_VORHANDEN

FEHLER\_BURGEIGENSCHAFT\_VERLETZT

FEHLER\_BURG\_NEUBAU

### **AKTION\_SETZE\_RITTER\_ERSTEMAL**

Beschreibung: Erstmal den Ritter setzen (Nur nach Aufforderung bei Spielbeginn)

Zu Senden: Aktion(x,y);

Extra Bestätigung: Keine

Bestätigung an Alle: Aktion(Spielerfarbe,x1,y1);

Fehler:

FEHLER\_FIGUR\_VORHANDEN

### **AKTION\_SECHS\_AKTIONSPUNKTE**

Beschreibung: Spiele die Karte die dir diese Runde Sechs Aktionspunkte gibt (AK)

Zu Senden: Aktion(Karte);

Extra Bestätigung: Keine

Bestätigung an Alle: Aktion(Spielerfarbe);

Fehler:

FEHLER\_HAT\_AKTIONSKARTE\_NICHT

### **AKTION\_SIEBEN\_AKTIONSPUNKTE**

Beschreibung: Spiele die Karte die dir diese Runde Sieben Aktionspunkte gibt (AK)

Zu Senden: Aktion(Karte);

Extra Bestätigung: Keine

Bestätigung an Alle: Aktion(Spielerfarbe);

Fehler:

FEHLER\_HAT\_AKTIONSKARTE\_NICHT

## **Weitere Nachrichten:**

### **Nachrichten:**

Diese beschreiben beliebige Textnachrichten zum Chatten, aber auch damit der Server gewisse Informationen verbreiten kann, wie zum Beispiel die Anmeldung eines neuen Spielers oder ähnliches.

Zu Senden:

NACHRICHT <Text>

Bestätigung an Alle:

NACHRICHT <Spielerfarbe> <Text>

Fehler: Keine

### **Statusabfrage:**

Dient dazu den aktuellen Spielstatus zu erfahren.

Zu senden:

STATUS

Bestätigung:

STATUS <Spielname>

PHASE <aktuelle Phase>

RUNDE <aktuelle Runde>

ZUG <aktueller Zug>

ACTIVE <Spielername der am Zug ist>

TIMEOUT <Länge des Timeouts>

SPIELER <Anzahl Mitspieler>

<Spielernummer> <Spielername> <Spielerpunkte> <Spieleralter> <Burgen für Zug>

<Spielernummer> <Spielername> <Spielerpunkte> <Spieleralter> <Burgen für Zug>

...

ZUSCHAUER

<ZuschauerName>

...

STATUSENDE

Fehler: Keine

### Spielplanabfrage:

Dient dazu das aktuelle Spielfeld anzuzeigen.

Zu Senden:

PLAN

Bestätigung:

Die inneren Zahlen stehen für die Höhe, steht daneben ein Buchstabe, dann sagt dieser aus was für ein Ritter (Orange,Blau,...) oder König draufsteht.

	0	1	2	3	4	5	6	7
0	0	0	0	0	1	0	0	0
1	0	0	1K	0	0	0	0	0
2	0	0	1B	0	0	1O	1	0
3	1O	0	0	0	0	1	0	0
4	0	0	0	0	0	0	0	1
5	0	0	1	0	0	1	0	0
6	0	0	0	0	0	0	0	0
7	0	0	0	1	0	0	0	0

Fehler: Keine