

Dokumentation Catan-Protokoll

Protokoll Version 0.1

1 Einschränkungen

Die folgenden Einschränkungen wurden für Protokoll-Version 0.1 vorgenommen:

- Es sind noch keine Entwicklungskarten verfügbar.
- Handeln ist noch nicht möglich.
- Der Räuber kann noch nicht versetzt werden.
- Es gibt noch keine längste Handelsstraße oder größte Rittermacht.
- Es ist noch kein Spielende möglich.

Diese Einschränkungen werden in späteren Versionen des Protokolls aufgehoben.

2 Grundlagen

Die Daten werden über einen persistenten TCP-Stream übertragen. Der Port ist dabei nicht festgelegt. Das Protokoll verwendet einen Strom von JSON-Objekten, als Zeichensatz wird dabei UTF-8 verwendet. Objekte sollen dabei per Zeilenwechsel ("**\n**") voneinander getrennt werden. Zeilenwechsel innerhalb von Nachrichten sollen vermieden oder entsprechend ersetzt werden, um Kompatibilitätsprobleme zu vermeiden.

Unterschiedliche Nachrichtentypen sind durch sogenannte Wrapper-Objekte modelliert. Ein Objekt darf dabei stets nur eine Nachricht enthalten.

Die allgemeine Form einer Nachricht sieht folgendermaßen aus:

```
{ "Nachrichtentyp" : {  
  "Attribut"       : "Wert",  
  "2. Attribut"   : "Wert"  
} }
```

Statt einem primitiven "**Wert**" können hier jedoch auch komplexere JSON-Objekte auftreten.

3 Verbindungsaufbau

Nach dem Aufbau der TCP-Verbindung sendet der Server an den Client seine Versions- und Protokollinformationen.

```
{ "Hallo" : { "Version" : "...", "Protokoll" : "0.1" } }
```

Anschließend antwortet der Client mit einer entsprechenden Nachricht.

```
{ "Hallo" : { "Version" : "..."} }
```

Sollte der Client die Protokollversion des Servers nicht unterstützen, so ist die Verbindung abubrechen. Für das Praktikum *müssen* Sie Ihren Gruppennamen in der Versionsnummer verwenden, wie im folgenden Beispiel:

```
{ "Hallo" : { "Version" : "JavaFXClient 0.1 (RuhendeRebellionen)" } }
```

Wenn Ihr Client computergesteuert ist, kennzeichnen Sie ihn auch mittels "(KI)".

Anschließend erhält der Client vom Server eine eindeutige Spielernummer zugewiesen:

```
{ "Willkommen" : { "id" : 42 } }
```

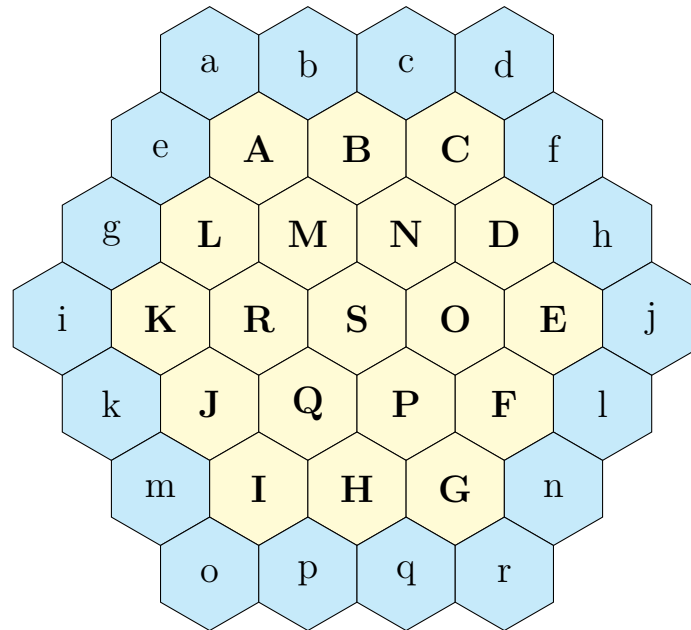
Als Spielernummern dürfen nur positive 31-bit Integer-Werte verwendet werden.

4 Objekte

Nachrichten können verschiedene Objekte enthalten. Diese werden als JSON-Objekte übertragen.

4.1 Felder

Das Spielfeld soll wie folgt adressiert werden:



Felder werden dann repräsentiert als ein Objekt:

```
{  
  "Ort" : "A",  
  "Typ" : "Ackerland",  
  "Zahl" : 2  
}
```

Wobei das Attribut "Ort" die Zelle in obiger Karte angibt und "Typ" die Werte "Ackerland", "Huegelland", "Weideland", "Wald", "Gebirge", "Wueste" und "Meer" annehmen kann. "Zahl" ist der Wert des Zahlenchips der auf einem Feld liegt, und welcher bestimmt, bei welchem Wurf das Feld Rohstoffe erwirtschaftet.

4.2 Gebäude

Gebäude sind modelliert durch einen "Eigentuermer" (Nummer des Spielers, dem das Gebäude gehört), einem "Typ" (mögliche Werte: "Strasse", "Dorf" und "Stadt") und einem "Ort" an dem sich das Gebäude befindet. Orte sind modelliert durch die Buchstaben der angrenzenden Felder (eine Straße liegt immer genau zwischen zwei Feldern, Orte und Städte liegen zwischen drei Feldern).

```
{
  "Eigentuermer" : 42,
  "Typ"          : "Strasse",
  "Ort"          : "HI"
}
```

4.3 Häfen

Häfen haben einen "Ort" der genau wie der von Straßen definiert ist. Der "Typ" eines Hafens kann die folgenden Werte annehmen: "Holz Hafen", "Lehm Hafen", "Wolle Hafen", "Erz Hafen", "Getreide Hafen" und "Hafen" (für 3:1 Handel).

```
{
  "Ort": "fD",
  "Typ": "Hafen"
}
```

4.4 Karte

Die Karte besteht aus Feldern, einer Liste von Gebäuden (anfangs oft leer), Häfen sowie der aktuellen Position des Räubers:

```
{
  "Felder"   : [ ], // Array von Feldern
  "Gebaende" : [ ], // Array von Gebaenden
  "Haefen"   : [ ], // Array von Haefen
  "Raeuber"  : "S"  // Feldposition des Raeubers
}
```

4.5 Spieler

Der Zustand eines Spielers:

```
{
  "id"          : 42,
  "Farbe"       : "Orange",
  "Name"        : "Princess Leia Organa",
  "Status"      : "Spiel starten",
  "Siegpunkte" : 0,
  "Rohstoffe"  : { } // Rohstoffe-Objekt
}
```

Jeder Spieler soll nur die eigenen Rohstoffe (als **Rohstoffe** Objekt) mitgeteilt bekommen, von anderen Spielern soll er nur die Gesamtzahl als **"Unbekannt"** vom Server mitgeteilt bekommen.

"Status" gibt Aufschluss darüber, welche Aktion der Server von einem Spieler als nächstes erwartet. Folgende Statusmeldungen sind in Protokoll Version 0.1 spezifiziert:

"Spiel starten"	Der Spieler hat das Spiel noch nicht gestartet (Farbe und Namen ändern, Spiel starten)
"Wartet auf Spielbeginn"	Der Spieler wartet bis alle das Spiel gestartet haben (Abwarten und Tee trinken)
"Dorf bauen"	Der Spieler darf ein (kostenloses) Dorf bauen (Siehe: "Bauen" , mit "Typ" : "Dorf")
"Strasse bauen"	Der Spieler darf eine (kostenlose) Straße bauen (Siehe: "Bauen" , mit "Typ" : "Strasse")
"Wuerfeln"	Der Spieler muss als nächstes würfeln (Siehe: "Wuerfeln")
"Handeln oder Bauen"	Der Spieler ist am Zug (Siehe Abschnitt 8)
"Warten"	Der Spieler muss auf andere Spieler warten
"Verbindung verloren"	Die Verbindung zu einem (anderen) Spieler wurde getrennt. (Der Server wird das Spiel beenden.)

4.6 Rohstoffe

Rohstoffe-Objekte beschreiben über welche Rohstoffe ein Spieler verfügt, aber auch welche Rohstoffe er erhält oder tauschen möchte.

```
{ "Holz" : 0, "Lehm" : 0, "Wolle" : 0, "Getreide" : 0, "Erz" : 0 }
```

Rohstoffe, die nicht vorhanden sind, dürfen dabei weggelassen werden.

Von fremden Spielern sollen die Rohstoffe verdeckt bleiben, und dürfen nur als Gesamtzahl als **"Unbekannt"** übermittelt werden.

```
{ "Unbekannt" : 0 }
```

5 Allgemeine Nachrichten

5.1 Bestätigungen und Fehler

Der Server soll jede Aktion des Clients bestätigen (umgekehrt ist das derzeit nicht vorgesehen). Wenn eine Aktion des Spielers nicht erfolgreich durchgeführt werden konnte, so soll ein Fehler verschickt werden (Sie werden sich aber nicht darauf verlassen können, dass jeder Server die gleichen Meldungen verschickt).

```
{ "Serverantwort" : "OK" }  
{ "Serverantwort" : "... " }
```

5.2 Chat senden

Um eine Chat-Nachricht an die Mitspieler zu senden verwenden Sie folgende Nachricht:

```
{ "Chatnachricht senden" : {  
  "Nachricht" : "Help me, Obi-Wan Kenobi."  
} }
```

5.3 Chat empfangen

Schickt ein Client eine Chatnachricht, so wird diese vom Server verteilt.

```
{ "Chatnachricht" : {  
  "Absender" : 42,  
  "Nachricht" : "Help me, Obi-Wan Kenobi."  
} }
```

6 Konfiguration und Spielstart

Bevor ein Spiel gestartet werden kann, muss jeder Spieler einen Namen und eine Farbe wählen. Ein Spiel kann nur gestartet werden, wenn sich 3 oder 4 Spieler (mit Erweiterungen später auch 5 oder 6 Spieler) verbunden haben, und jeder eine andere Farbe gewählt hat.

Zum Setzen des Namens und zum Wählen der Farbe dient der Nachrichtentyp **"Spieler"**:

```
{ "Spieler" : {  
  "Name"      : "Princess Leia Organa",  
  "Farbe"     : "Orange"  
} }
```

Zulässige Farben sind dabei **"Rot"**, **"Orange"**, **"Blau"** und **"Weiss"**.

Wenn alle Spieler versammelt sind, sollen Sie dem Server mitteilen dass das Spiel beginnen kann. Dazu muss *jeder* Spieler die folgende (leere) Nachricht an den Server senden:

```
{ "Spiel starten" : { } }
```

Der Server soll diese Nachricht nur akzeptieren, wenn die Farbe noch nicht vergeben ist. Andernfalls soll ein Fehler gemeldet werden:

```
{ "Fehler" : {  
  "Meldung" : "Farbe bereits vergeben"  
} }
```

Haben alle Spieler das Spiel gestartet, verschickt der Server eine Nachricht mit der Karte (siehe Abschnitt 4.4) an alle Spieler:

```
{ "Spiel gestartet" : {  
  "Karte": // Objekt vom Typ Karte  
} }
```

Anschließend wird der Server die Reihenfolge der Spieler festlegen (in Protokoll Version 0.1 würfelt der Server automatisch die Reihenfolge aus. Das Alter der Spieler wird nicht beachtet, da die KIs kein Alter haben. Siehe auch: <http://www.catan.de/faq/737-spielablauf-muessen-wir-uns-immer-die-regel-halten-dass-der-aelteste-die-erste-siedlung>) und die initiale Bau-phase einleiten.

7 Nachrichten des Servers im Spiel

7.1 Statusupdate eines Spielers

Wenn sich der Zustand eines Spielers ändert (beispielsweise er am Zug ist), so sendet der Server ein Statusupdate. Diese Nachricht enthält das aktualisierte Spieler-Objekt (siehe Abschnitt 4.5). In der initialen Bauphase wird der Server dem Spieler beispielsweise den Status für denjenigen Spieler auf **"Dorf bauen"** und **"Strasse bauen"** setzen, der am Zug ist.

```
{ "Statusupdate" : {  
  "Spieler"      : // Spieler-Objekt  
} }
```

Diese Nachricht soll vom Server dazu genutzt werden, den allgemeinen Spielablauf (wer ist am Zug etc.) zu steuern. Gültige Statusmeldungen hierfür sind im Abschnitt 4.5 spezifiziert.

7.2 Würfeln

Hat ein Client gewürfelt, so sendet der Server das Ergebnis.

```
{ "Wuerfelwurf" : {  
  "Spieler"      : 42,  
  "Wurf"         : 7  
} }
```

7.3 Ertrag

Bekommt ein Spieler beispielsweise durch Würfeln neue Rohstoffe, so erhält er vom Server eine **"Ertrag"** Nachricht, die ein **Rohstoffe**-Objekt (Abschnitt 4.6) enthält.

```
{ "Ertrag"      : {  
  "Spieler"     : 42,  
  "Rohstoffe"   : // Rohstoffe-Objekt  
} }
```

7.4 Bauvorgang

Hat ein Spieler ein Gebäude gebaut, so sendet der Server eine Nachricht an alle Spieler, mit dem Objekt des neuen Gebäudes.

```
{ "Bauvorgang" : {  
  "Gebaeude"    : // Objekt vom Typ Gebaeude  
} }
```

Ein bestehendes Dorf an der gleichen Stelle wird dabei ggf. durch eine Stadt ersetzt.

8 Nachrichten des Clients im Spiel

8.1 Würfeln

Um zu Würfeln, senden Sie folgende (leere) Nachricht:

```
{ "Wuerfeln": { } }
```

8.2 Bauen

Um eine Straße, ein Dorf oder eine Stadt zu bauen senden Sie folgende Nachricht:

```
{ "Bauen" : {  
  "Typ"    : "Dorf",  
  "Ort"    : "ABM"  
} }
```

8.3 Zug beenden

Um den Spielzug zu beenden:

```
{ "Zug beenden" : { } }
```