

Server

Client

Socket Speichern

<- Connect

-> [ok,cancel]

Socket Namen zuweisen

<- Name

-> status

Socket abmelden

<- Abmeldung

-> status

<- Start

-> Initialisierung

Karten auswahl

<- kartenZurück

-> spielzugWechsel

1.

<- karteZiehen

-> offeneKarten

[<- kartenZiehen]

-> spielzugWechsel

2.

<- willZielkarte

-> zielkarten

<- kartenZurück

-> spielzugWechsel

3.

<- streckeBauen

-> nichtOk

-> spielzugWechsel

-> Abrechnung

-ok:
ID

-name:
Name

-status:
Teilnehmer: ID, Name, Farbe, Server?

-Start:

Initialisierung:

-Zielkarten, Wagonkarten, offene Wagon Karten, spielzugzeit

-kartenZurück:

Zielkarte/n

-spielzugWechsel:

Teilnehmer ID drann,

längstestrecke,

offene Wagon Karten

gegenspieler:

Übrige Wagons,

Wagonkarten (anzahl, ??),

Zielkarten (nur anzahl),

Strecken,

punkte,

letzerspieler Teil. ID

[spieler:

Wagonkarten

Zielkarten]

-karteZiehen:

kartenfeld nummer

-offeneKarten:

5 offene wagon karten

-willZielkarte:

-zielkarten:

3 zielkarten

-streckeBauen:

welche strecke, welche karten

-nichtOk:

-Abrechnung:

gewinner ID,

komplettzustand

Incrementelle updates:

Alle Clients bekommen nur änderungen, clientes zählen übrige wagons und rest für alle anderen selbst.

-=Pro Spieler update=-:

bei ende/begin Spielzug wir der komplette zustand des letzen dran spielers mitgeteilt.

Alles update:

bei ende/begin Spielzug wir der komplette aller spieler mitgeteilt.

ZUSATND SPIELER:::

spieler:

Übrige Wagons,

Wagonkarten,

Zielkarten,

Strecken,

punkte,

dran,

admin,

längstestrecke,

letzerspieler

gegenspieler:

Übrige Wagons,

Wagonkarten (anzahl, ??),

Zielkarten (nur anzahl),

Strecken,

punkte,

dran,

admin,

längstestrecke,

letzerspieler