

## Neptune Server – Befehlsreferenz

Befehl	Antwort	Beschreibung
LOGIN <name> [<passwd>] [-h]	+OK login successful. -ERR <ul style="list-style-type: none"> <li>Benutzername vergeben</li> <li>Benutzername syntaktisch falsch</li> <li>Spiel bereits im Gange</li> <li>Passwort ist falsch</li> <li>Syntax fehlerhaft</li> <li>Serverfehler</li> </ul>	Meldet einen Benutzer mit einem Benutzernamen und evtl. mit einem Passwort am Server an. Das Argument „-h“ für eine(vom Menschen) lesbare Antwort ist für die Benutzung mit einer Konsole gedacht.
DELE <x> <y>	+NOCHANGES <u>oder:</u> +UPDATE you have <p> points (total) <Spielfeld> . -ERR <ul style="list-style-type: none"> <li>Keine Berechtigung</li> <li>Kein Spiel aktiv</li> <li>Syntax fehlerhaft</li> <li>Koordinaten fehlerhaft</li> </ul>	Löscht ein Element auf dem Spielfeld.  <u>Bsp.:</u> +UPDATE you have 6 points (total) A,B,B,-,-;B,B,B,B,-; B,B,A,B,-;B,B,A,B,B; B,B,B,A,B; .
QUIT/EXIT	<Verabschiedung> <Verbindung wird geschlossen>	Abmelden und Schließen der Verbindung.
LOGOUT	<Verabschiedung>	Abmelden mit dem Benutzernamen; kein Schließen der Verbindung.
<Verbindung hergestellt>	<servername> ready. Nice to meet you.	Begrüßung des neuen Benutzers.
PLAY	-	Startet ein Spiel. Nur im Debugmodus vorhanden.
-	+READY <xsize> <ysize> <Felder und Farben> <Spieler und Felder> <Spielfeld> .	Ein Spiel wurde vom Server gestartet. Übermittlung aller relevanten Informationen für das Spiel.  <u>Bsp.:</u> +READY 5 5 A[139,18,124],B[75,107,198] max[A,B] A,B,B,B,B;B,B,B,A,A; B,B,A,B,A;B,B,A,B,A; B,B,B,A,B; .
-	+GAMEFINISHED <score>	Kein Benutzer kann noch einen Zug machen; das Spiel ist beendet.  <u>Bsp.:</u> +GAMEFINISHED max[1.:72,6]
-	+USERLOGOUT <name>	Ein Benutzer hat sich während des Spiels abgemeldet.