

# Protokoll Version 1.1

April 11, 2014

Der Typ jedes Paket ist durch das erste Byte eindeutig identifiziert, das wir im folgenden als den *Message type* bezeichnen. Wir verwenden im Folgenden die Abkürzungen KS (Knockserver), GS (Gameserver) und CL (Client).

## Der Knockserver

Der Knockserver stellt die Verbindung des Clients mit dem Gameserver her. Dazu lauscht der Knockserver auf einem spezifizierten Port  $X$  (etwa als Argument übergeben). Das Protokoll des Knockservers ist denkbar einfach:

1. CL etabliert Verbindung auf Port  $X$
2. KS schickt HELLO-Message:

byte	int
42	game_server_port $Y$

3. CL antwortet mit BYE-Message, in welche er noch seinen Name an den Knockserver übermittelt (man ist ja höflich)

byte	int	$x \times$ byte
3	name_length $x$	name