

Allgemeines

- Server URL <https://rbsg.uniks.de>.
- Das Registrieren und Einloggen am Server sind die einzigen Aktionen, die ohne Login funktionieren.
- Basis URL für REST <https://rbsg.uniks.de/api>.
- Basis URL für WS <wss://rbsg.uniks.de/ws>.
- Alle Anfragen müssen als JSON gesendet werden, Ausnahme ist die *noop* (no operation) Anweisung für Asynchrone Verbindungen.
- Der Server antwortet immer im JSON Format.
- REST Anfragen die ein Login voraussetzen, benötigen einen zusätzlichen Header *userKey*. Der Server erstellt bei jedem Login ein neuen Key und invalidiert den alten.
- Nutzer werden nach 15 min. automatisch ausgeloggt, sofern keine Aktion ausgeführt wird.
- Spiele werden nach 5 min. gelöscht, sofern diese nicht korrekt gestartet werden.
- Asynchrone Verbindungen müssen regelmäßig benutzt werden, da ansonsten die Verbindung wegen eines Timeouts geschlossen wird.
- Alle Asynchronen Verbindungen akzeptieren den *noop* Befehl. Dieser kann als Klartext ohne Format gesendet werden und dient lediglich zum Erhalt der Verbindung.

Synchron REST (<https://rbsg.uniks.de/api>)

POST /user

Beschreibung:

Registriert einen neuen Nutzer am Server. Name und Passwort müssen einzigartig sein.

Body:

- name: String
- password: String

GET /user

Beschreibung:

Liefert eine Liste aller Benutzer, die sich in der Lobby befinden.

POST /user/login

Beschreibung:

Führt ein Login durch.

Body:

- name: String
- password: String

GET /user/logout

Beschreibung:

Führt ein Logout aus.

POST /game

Beschreibung:

Erzeugt ein neues Spiel.

Body:

- name: String
- neededPlayer: Integer

GET /game

Beschreibung:

Liefert eine Liste aller Spiele zurück.

GET /game/:id

Beschreibung:

Tritt dem Spiel mit der gegebenen ID bei.

Parameter:

- id: String

DELETE /game/:id

Beschreibung:

Löscht das Spiel mit der gegebenen ID.

Parameter:

- id: String

Asynchron WS (<wss://rbsg.uniks.de/ws>)

/system

Beschreibung:

Auf diesem Channel werden System Nachrichten versendet. Zum Beispiel, ein Spieler hat die Lobby betreten / verlassen oder ein Spiel wurde erzeugt / gelöscht.

Auf diesen Channel können keine Nachrichten gesendet werden.

/chat?user=MyUserName

Beschreibung:

Auf diesem Channel werden Chat Nachrichten gesendet und verteilt. Es gibt Öffentliche und Private Chats.

Query Parameter:

- user: String

Befehle:

- Nachricht an alle
 - channel: String (all)
 - message: String
- Nachricht an einen bestimmten Spieler
 - channel: String (private)
 - to: String
 - message: String

/game?gameId=123456789

Beschreibung:

Auf diesem Channel werden Spiel relevante Nachrichten gesendet. Aktuell ist das der Hinweis darauf, dass auf weitere Spieler gewartet wird bzw. dass die benötigte Anzahl von Spielern erreicht ist.

Es können noch keine Nachrichten auf diesen Channel gesendet werden.