

# B) Kitten-Bot

Dein Exploding Kitten-Bot muss in der Lage sein, korrekt mit den Services zu kommunizieren. Ausserdem soll er seine Karten strategisch so ausspielen, dass er alle anderen Bots schlägt.

## Start

Beim Start muss sich dein Bot beim Clowder-Service registrieren. Als Response erhält er einen Port. Öffne einen Socket mit diesem Port und höre dort auf die Nachrichten des Arena-Services.

## Spielen

Immer wenn eine relevante Aktion im Spiel stattfindet, sendet der Arena-Service einen Request an deinen Bot. Er muss innerhalb einer Sekunde eine gültige Reponse an den Server senden. Andernfalls scheidet dein Bot aus.

## Karten

Name	Beschreibung
NORMAL	Eine Karte ohne besondere Bedeutung.
DEFUSE	Diese Karte entschärft die Bombe. Sie wird automatisch gespielt, wenn du eine EXPLODE-Karte ziehst.
EXPLODE	Dein Bot explodiert, falls du keine DEFUSE-Karte spielst.
FUTURE	Mit „See the future“ kannst du die nächsten 3 Karten auf dem Stapel sehen.
SHUFFLE	Mit dieser Karte kannst du den Kartenstapel neu mischen.

## Spielstart

Dein Bot wird informiert, dass ein neues Spiel startet.

## Request

- action: „START“
- bots: Anzahl der Bots in dieser Spielrunde
- deck: Anzahl der Karten im Deck inkl. Exploding Kitten
- cards: Array mit der Anzahl der verschiedenen Karten
  - NORMAL: n
  - DEFUSE: n
  - EXPLODE: n
  - FUTURE: n
  - SHUFFLE: n

## Beispiel

```
{
  "card_counts": [
    {"name": "DEFUSE", "count": 2},
    {"name": "EXPLODING_KITTEN", "count": 1},
    {"name": "NORMAL", "count": 10},
    {"name": "SEE_THE_FUTURE", "count": 4},
    {"name": "SHUFFLE", "count": 3},
    {"name": "SKIP", "count": 8}
  ],
  "bots": [
    "cutekitty",
    "randombot"
  ],
  "action": "START"
}
```

## Response

- ACK

## Karte gezogen

Dein Bot hat eine Karte vom Stapel gezogen.

## Request

- action: „DRAW“
- card: Name der gezogenen Karte

## Beispiel

```
{„card“: „DEFUSE“, „action“: „DRAW“}
```

## Response

- ACK

## Dein Spielzug

Dein Bot ist am Zug und kann eine Karte ausspielen oder nicht. Dein Bot ist solange am Zug, bis er

keine Karte mehr spielt. Er wird also mehrmals hintereinander mit dieser Aktion aufgerufen.

## Request

- action: „PLAY“
- bots: Anzahl der verbliebenen Bots in Spielrunde
- deck: Anzahl der Karten im Deck

## Beispiel

```
{„action“: „PLAY“}
```

## Response

- card: Name der auszuspielenden Karte **oder** „None“

## Aktionen der anderen Bots

Ein Bot hat eine Aktion durchgeführt. Dein Bot wird über jede Aktion jedes Bots informiert, auch seine eigenen Aktionen.

## Request

- action: „INFORM“
- card: Name der abgelegten Karte

## Beispiele

Ein Bot hat ...

- ... eine Karte gespielt: {„botname“: „cutekitty“, „event“: „PLAY“, „data“: „NORMAL“, „action“: „INFORM“}
- ... eine Karte gezogen: {„botname“: „cutekitty“, „event“: „DRAW“, „data“: null, „action“: „INFORM“}

## Response

- ACK

## Bombe gezogen

Dein Bot hat soeben eine „Exploding Kitten“ Karte gezogen und mit „Defuse“ entschärft. Du kannst nun die „Exploding Kitten“ Karte an einer beliebigen Stelle im Kartenstapel platzieren.

## Request

- action: „PLACE“
- count: Anzahl der Karten im Stapel

## Response

- position: Position innerhalb des Kartenstapels

## Die Zukunft sehen

Dein Bot hat die Karte „See the future“ gespielt. Er sieht nun die nächsten 3 Karten im Stapel.

## Request

- action: „FUTURE“
- cards: Liste mit den Namen der nächsten 3 Karten im Stapel.

## Response

- ACK

## Explosion

Dein Bot hat soeben eine „Exploding Kitten“ Karte gezogen und hatte keine „Defuse“ Karte. Damit ist dein Bot ausgeschieden.

## Request

- action: „EXPLODED“

## Response

- ACK

# Resultat einer Spielrunde

Am Ende einer Spielrunde erfährt dein Bot das Resultat.

## Request

- action: „GAMEOVER“
-  **Fix Me!**

## Response

- ACK

From:  
<https://wiki.bzz.ch/> - **BZZ - Modulwiki**



Permanent link:  
<https://wiki.bzz.ch/modul/m321/kitten/bot?rev=1741601106>

Last update: **2025/03/10 11:05**