

Login Ablauf:

1. C → S: Login Start
2. C → S: Encryption Key
3. S → C: Authentication Request
4. C → S: Authentication Response
5. S → C: Login Success (oder Disconnect, wenn das Passwort falsch ist)

Location Type:

String: Weltname
VarInt: Position X
VarInt: Position Y

Client → Server Packets:

0x0 (0): Keep Alive

Name	Typ	Beschreibung
Time	Long	Der gleiche Wert wie beim Keep Alive Paket vom Server.

0x1 (1): Login Start

Name	Typ	Beschreibung
Protokoll Version	Byte	
Benutzername	String	Maximale Länge: 16

0x2 (2): Encryption Key

Name	Typ	Beschreibung
Shared Key Length	Short	
Shared Key	Byte Array	Verschlüsselt mit dem Public Key vom Server

0x3 (3): Authentication Response

Name	Typ	Beschreibung
Passwort	String	sha256(sha256(Passwort) + Eigene IP)

0x4 (4): Player Move

Name	Typ	Beschreibung
Entity Face	Byte	
Current Location	Location	Die Location, die der Spieler vor dem gehen hat.

0x5 (5): Change Face

Name	Typ	Beschreibung
New Face Direction	Byte	EntityFace Enum

0x6 (6): Change State

Name	Typ	Beschreibung
New State	Byte	0 = Nichts, 1 = Sprinten

Server → Client Packets:

0x0 (0): Keep Alive

Name	Typ	Beschreibung
Time	Long	Die erfolgten Ticks seit dem Joinen.

Wird jede 40 Ticks gesendet und vom Client wieder zum Server geschickt.

0x1 (1): Disconnect

Name	Typ	Beschreibung
Nachricht	String	

0x2 (2): Authentication Request

Name	Typ	Beschreibung
IP Adresse	String	Die IP vom Client

0x3 (3): Login Success

Name	Typ	Beschreibung
Entity ID	VarInt	Die Entity ID des Spielers
Location	Location	

0x4 (4): Player Spawn

Name	Typ	Beschreibung
Entity ID	VarInt	
Username	String	
Location	Location	
Entity Face	Byte	EntityFace Enum

0x5 (5): Entity Remove

Name	Typ	Beschreibung
Entity ID	VarInt	

0x6 (6): Entity Teleport

Name	Typ	Beschreibung
Entity ID	VarInt	
Destinition	Location	
Entity Face	Byte	EntityFace Enum

0x7 (7): Entity Walk

Name	Typ	Beschreibung
Entity ID	VarInt	
Current Location	Location	
Entity Face	Byte	EntityFace Enum

0x8 (8): Fade Screen

Name	Typ	Beschreibung
Fade Type	Byte	0 = Fade Out, 1 = Fade In
Duration	Float	Fade Dauer

0x9 (9): Fade Entity

Name	Typ	Beschreibung
Entity ID	VarInt	
Fade Type	Byte	0 = Fade Out, 1 = Fade In
Duration	Float	Fade Dauer

0xA (10): Switch World

Name	Typ	Beschreibung
Destination	Location	Das Ziel

0xB (11): Update Entity ID

Name	Typ	Beschreibung
New Entity ID	VarInt	

0xC (12): Entity State

Name	Typ	Beschreibung
Entity ID	VarInt	
New State	Byte	EntityState Enum