

| Data Dictionary | | | | |
|----------------------------------|---|--|--|--|
| Name | Beschreibung | Eigenschaften | Verwendung | Instanzen |
| Partie | Die Partie repräsentiert eine einzelne, komplette Spielsitzung, von der Lobby bis zum Endergebnis. Sie ist der zentrale Koordinator und verwaltet den globalen Spielzustand. | Anzahl der Spieler genutztes Spielbrett geheime Mordakte Spielstatus aktueller Spieler Kartenstapel (Hinweis und Vorteil) | Sie wird von einem Admin erstellt, startet das Spiel, verwaltet den Zugwechsel und die Spielerreihenfolge. Darüber hinaus koordiniert sie den Widerlegungsprozess im Verdacht und prüft die Anklage. | 1 (pro Spiel) |
| Spieler | Der Spieler ist ein authentifizierter, menschlicher Teilnehmer an einer Partie. Er hat eine Figur auf dem Spielbrett und Hinweiskarten auf der Hand. | Name Hand (Hinweiskarten und Vorteilskarten) Figur Notizblock Status | Der Spieler erstellt einen Account und loggt sich darin ein. Er/sie bewegt seine Figur, äußert und widerlegt Verdachte und erhebt eventuell eine Anklage. | 2 bis 6 (pro Spiel) |
| Admin | Der Admin ist eine Spezialrolle eines Spielers, der die Partie erstellt hat und administrative Rechte besitzt, solange das Spiel im WARTEND Status ist. Danach unterscheidet er sich nicht mehr von anderen Spielern. | Admin erbt Eigenschaften vom Spieler. | Admins starten die Partie, fügen Spieler hinzu und stoßen den Spielstart mit der Kartenverteilung an. | 1 (pro Spiel) |
| Wuerfel-RNG | Dieser Zufallsgenerator simuliert das Werfen von zwei 6-seitigen Würfeln. Er garantiert eine korrekte Normalverteilung der Ergebnisse (2-12). | Würfelanzahl (2) Würfelseiten (6) | Wird von den Spielern genutzt, um die Augenzahl im Spielzug zu ermitteln, sowie die Spielerreihenfolge bei der Eröffnung der Partie. | 1 (systemweit) |
| Notizblock | Auf ihrem eigenen Notizblock behalten Spieler den Überblick über bereits gesammelte Hinweiskarten in der Partie. Die 3 nicht ermittelbaren Hinweiskarten auf dem Notizblock befinden sich in der Mordakte. Jeder Notizblock der Spieler ist geheim und nur für den besitzenden Spieler einsichtllich. | Eigene Karten Gesehene Karten | Der Notizblock wird initialisiert, wenn die Karten zum Spielstart verteilt werden und aktualisiert, nachdem ein Verdacht widerlegt wurde. Durch logisches Kombinieren der abgekreuzten Karten wird die Anklage vorbereitet. | 2 bis 6 (immer identisch zur Spieleranzahl!) |
| Spielerfigur | Die Spielerfiguren repräsentieren die 6 Charaktere im Spielschauplatz. Sie werden entweder aktiv von einem Spieler gesteuert oder sind ohne Spieler passiv dabei. Jede Figur hat eine eindeutige Identität. | Charaktername aktuelle Position | Die Spielfiguren werden vom Spieler beim Spielstart ausgewählt. Spieler bewegen ihre Figuren durch Würfeln, die Nutzung von Geheimgängen oder wenn sie durch einen Verdacht herbeigerufen werden. | 6 (immer festgelegt) |
| Hinweiskarte | Die Hinweiskarte ist die abstrakte Oberklasse für alle 21 Cluedokarten (6 Personen, 6 Waffen, 9 Räume). Sie definieren die gemeinsamen Merkmale (Name und Bild). | Name Bild | Dient als Basistyp für die Hand der Spieler, die Mordakte und die Kartenstapel. | 0 (abstrakte Klasse) |
| Mordakte | Besteht aus den drei verkapselten Lösungskarten (Täter, Waffe, Tatort). Sie repräsentiert das Geheimnis des Mordfalls, welches die Spieler durch Anklage korrekt identifizieren müssen. | Täter Waffe Tatort | Wird zum Spielstart von der Partie erstellt und bei Anklagen geprüft. Errät ein Spieler die Mordakte korrekt, so gewinnt er/sie das Spiel. Bei falscher Anklage scheidet er/sie aus dem Spiel aus und verbleibt passiv für den Rest. | 1 (pro Spiel) |
| PersonenKarte | Eine Hinweiskarte, die einer der 6 potenziellen Verdächtigen repräsentiert. | PersonenKarte erbt Eigenschaften von der Hinweiskarte | Wird in der Mordakte, Hand der Spieler, im VerdachtObjekt und AnklageObjekt verwendet. | 6 |
| WaffenKarte | Eine Hinweiskarte, die einer der 6 potenziellen Mordwaffen repräsentiert. | WaffenKarte erbt Eigenschaften von der Hinweiskarte | Wird in der Mordakte, Hand der Spieler, im VerdachtObjekt und AnklageObjekt verwendet. | 6 |
| RaumKarte | Eine Hinweiskarte, die einer der 9 potenziellen Tatorte repräsentiert. | RaumKarte erbt Eigenschaften von der Hinweiskarte | Wird in der Mordakte, Hand der Spieler, im VerdachtObjekt und AnklageObjekt verwendet. | 9 |
| VerdachtObjekt | Repräsentiert ein temporäres Datenobjekt, das den geäußerten Verdacht (Täter, Waffe, Tatort) eines Spielers bündelt. Es ist nicht persistent. | Täter Waffe Tatort | Wird vom Spieler erstellt und an die Partie übergeben, um den Widerlegungsprozess zu starten. | * (viele, temporär) |
| AnklageObjekt | Ist ein temporäres Datenobjekt, das die finale Anklage (Täter, Waffe, Tatort) eines Spielers bündelt. | Täter Waffe Tatort | Wird vom Spieler erstellt und an die Partie übergeben, um gegen die geheime Mordakte geprüft zu werden. | 1-6 (temporär, maximal 1 je Spieler) |
| Spielbrett | Das Spielbrett stellt das Schauplatz Anwesen und die Welt des Spiels dar. Es beinhaltet Gänge und 9 unterschiedliche Räume. Es ist eine Sammlung von Feld-Objekten. | Felder | Wird benutzt, um valide Bewegungszüge zu berechnen und dient als Referenz für die Position der Spielerfiguren. | 1 (pro Spiel) |
| Feld | Das Feld ist die abstrakte Oberklasse für eine einzelne Position / Kachel auf dem Spielbrett. | Position | Dient als Basistyp für die Räume und Gangfelder. Jede Spielerfigur steht immer auf irgendeinem Feld. | 0 (abstrakte Klasse) |
| Raum | Die Räume sind ein spezielles Feld, welche jeweils einen der 9 möglichen Tatorte darstellt. Nur in einem Raum kann ein Verdacht geäußert werden. | Name Geheimgang | Spieler bewegen sich in Räume um Verdachte zu äußern oder Geheimgänge zu nutzen. Mehrere Spieler können sich in einem Raum aufhalten. | 9 (pro Spielbrett) |
| Gang | Gangfelder sind Felder im Korridor zwischen den Räumen, die nur zur Bewegung der Figuren dienen. | Besetzung | Wird vom Spielbrett für die Zugberchnung und Bewegung genutzt. Es kann nur ein Spieler auf einem einzelnen Gangfeld stehen. | 73 |
| Vorteilsfeld | Vorteilsfelder sind besondere Gangfelder, welche beim Betreten eine Vorteilskarte vergeben. | Vorteilsfeld erbt von Gang | Verhält sich wie ein Gangfeld. Spieler suchen sie aber gezielt auf, um Vorteilskarten zu bekommen. | 6 |
| Vorteilskarte | Eine Karte, die einen Sondereffekt gewährt. Sie wird von einem Vorteilsfeld vergeben und vom Spieler auf der Hand gehalten. | Name Beschreibung Nutzungszeitpunkt Effekt | Spieler müssen Vorteilskarten je nach Beschreibung entweder bei Erhalt sofort ausspielen, oder später zu einem strategischen Zeitpunkt nutzen. | 14 |
| Cluedo-Raum | Im Cluedo-Raum starten die Spielerfiguren ihre Partie. Und nur hier können sie eine Anklage durchführen. | Name | Spieler müssen den Cluedo-Raum schleingst aufsuchen, sobald sie sich sicher sind, den Mörder, Tatort und Tatwaffe ermittelt zu haben. Durch das Betreten des Raumes wird eine Anklage ausgelöst. | 1 |
| SpielerAccount | Repräsentiert die persistenten Stammdaten eines registrierten Nutzers. Existiert unabhängig von laufenden Partien. | Benutzername E-Mail Passwort | Wird bei der Registrierung eines Cluedo Accounts vom Nutzer erstellt. Wird beim Login geprüft und dient den Spielern in Partien als Referenz auf die Identität des Nutzers. | * (viele) |
| IVorteilskarteEffekt (Interface) | Das IVorteilsfeldEffekt Interface definiert Sondereffekte für die Vorteilskarten und löst sie aus. | - | Wird von Vorteilskarten genutzt und aufgerufen, wenn ein Spieler eine Vorteilskarte ausspielt. | 0 (ist ein Interface) |
| CharakterName (Enum) | Die Charakternamen sind die 6 festen, unveränderlichen Identitäten der Spielfiguren. | Werte: Grün, Weiß, Bloom, Porz, Gloria, Gatow | Wird von der Spielerfigur genutzt, um ihre Identität eindeutig festzulegen. | 0 (ist ein Enum) |
| SpielStatus (Enum) | Der Spielstatus beschreibt die 3 möglichen globalen Phasen einer Partie. | Werte: WARTEND, LAUFEND, BEENDET | Wird von der Partie gehalten, um die erlaubten Aktionen zu koordinieren. (Spielstart nur bei WARTEND, Würfeln und Verdacht äußern nur bei LAUFEND etc.) | 0 (ist ein Enum) |