

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 Vorteilkarten) 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 erhält 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).	Würfanzahl (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 einsichtlich.	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 Spieldurchlauf. Sie werden entweder aktiv von einem Spieler gesteuert oder sind ohne Spieler passiv dabei. Jede Figur hat eine eindeutige Identität.	Charaktername aktuelle Position	Die Spielerfiguren 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 verkappten Lösungskarten (Täter, Waffe, Tatort). Sie repräsentieren 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 erhält 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 erhält 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 erhält 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 darstellen. 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 Vorteilkarte vergeben.	Vorteilsfeld erhält von Gang	Verhält sich wie ein Gangfeld. Spieler suchen sie aber gezielt auf, um Vorteilkarten zu bekommen.	6
Vorteilkarte	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 Vorteilkarten 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 hier können sie eine Anklage durchführen.	Name	Spieler müssen den Cluedo-Raum schließlich 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)
IVorteilkarteEffekt (Interface)	Das IVorteilkarteEffekt Interface definiert Sondereffekte für die Vorteilkarten und löst sie aus.	-	Wird von Vorteilkarten genutzt und aufgerufen, wenn ein Spieler eine Vorteilkarte 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)