

Thema: Schiffe Versenken

Client-Server-Kommunikation

Team Easy

- Daniel Ahlers
- Michael Brand
- Daniel Stratmann
- Marius Wybrands

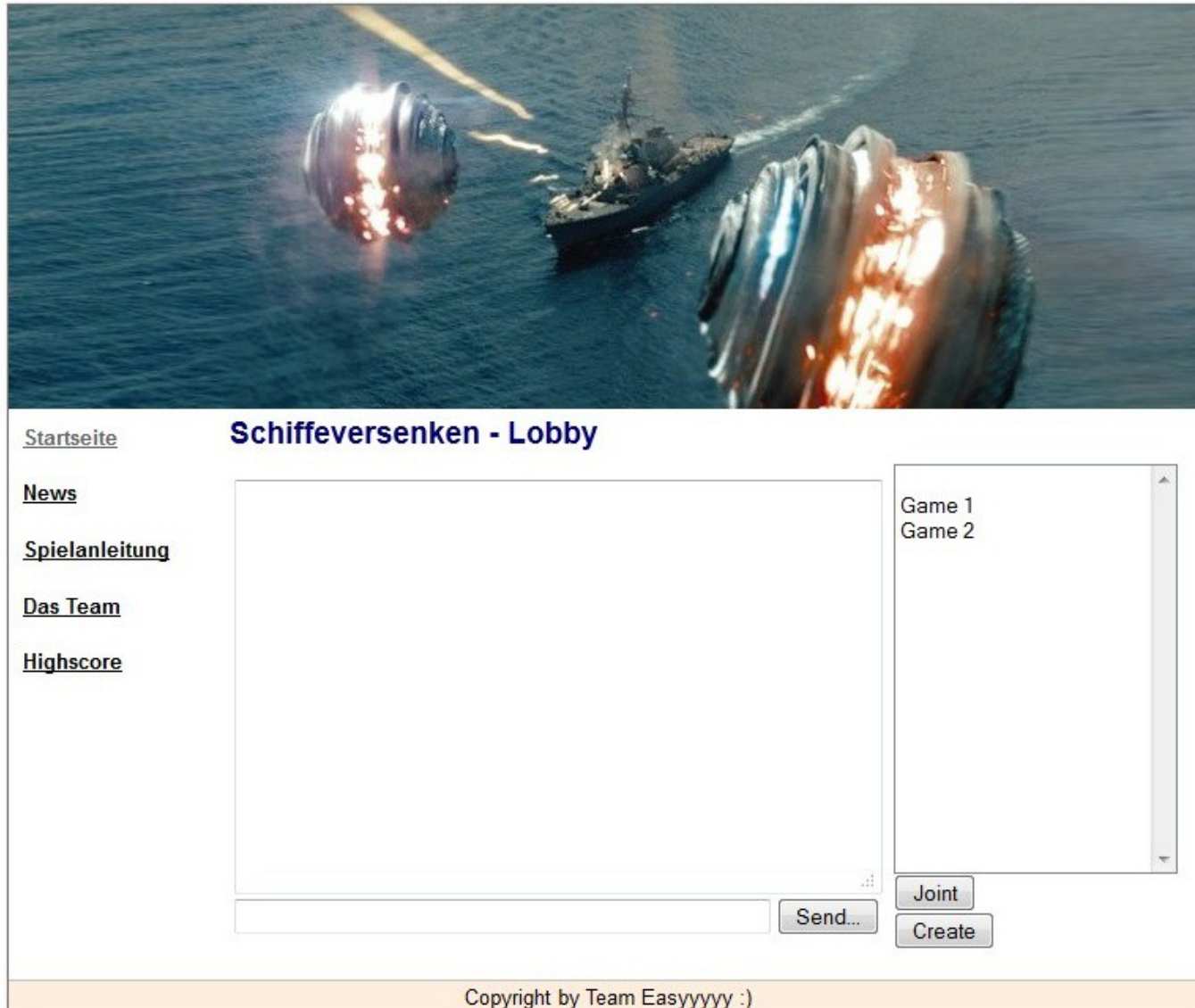
Gliederung

- Kommunikation über Websockets
 - Chatfunktion in der Lobby
- Serverseitiges Starten des Spiels
- Externer Dienst: Facebook

Kommunikation über Websockets

- Alle Spieler geben zunächst einen Namen ein
 - Auf Serverseite wird ein Playerobjekt erzeugt
 - Der Spieler erhält eine UserID zurück, über die er vom Server wiedererkannt wird
- Anschließend kann der Spieler in der Lobby chatten
 - Nachrichten werden via WebSocket an Server gesendet
 - Der Server schickt anschließend die Nachrichten an alle Player (Hub)

Lobby



Serverseitiges Starten des Spiels

- Beim Create eines Spiels über die Lobby wird ein neues Game-Objekt erzeugt.
- Der Ersteller wird dem Objekt hinzugefügt.
- Ein anderer Spieler kann über die Lobby das Spiel sehen, und diesem beitreten.
- Der Client übergibt dem Server beim Join die ID des Spiels
- Der Server erkennt darüber das Game-Objekt und fügt diesem den Spieler hinzu.

Externer Dienst: Facebook

- Der Spieler hat die Möglichkeit, sich via Facebook anzumelden. Es wird dann der Name aus Facebook als Spielernamen gewählt
- Jeder kann das Spiel bei Facebook liken

Herzlich Willkommen zu Schiffe versenken



221856 „Gefällt mir“-Angaben. Registrieren, um sehen zu können, was deinen Freunden gefällt.

Bitte wähle einen Spielernamen aus oder melden sich per Facebook an, um Schiffeversenken zu spielen:

Login per Facebook

Spielernamen:

Starten