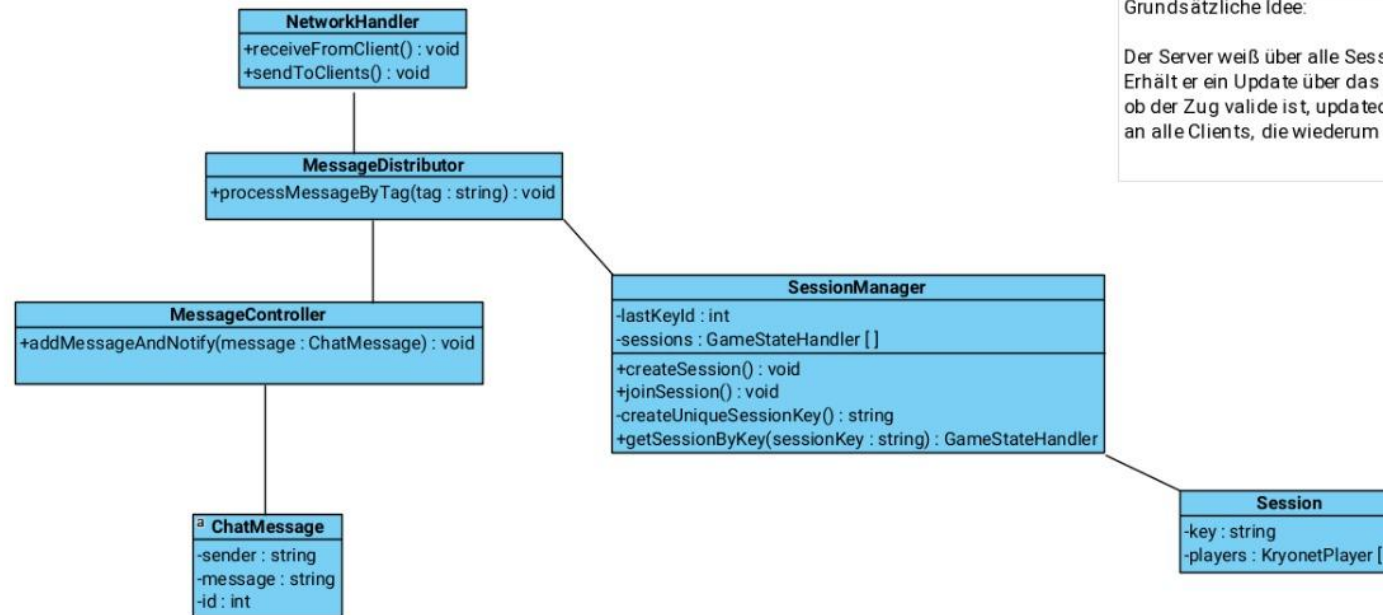


UML Class Diagram “Moving Maze” - Server



Grundsätzliche Idee:

Der Server weiß über alle Sessions und deren GameState Bescheid.
Erhält er ein Update über das Netzwerk von einem Client, prüft er mittels Validators ob der Zug valide ist, updated danach den GameState und schickt die neuen Daten an alle Clients, die wiederum ihren internen GameState entsprechend updaten.

Frage:

Architektur wäre am Server komplett "repliziert",
welcher Weg wäre am Besten ?