SE 2-Projekt

Projektname: Turnierverwaltung

GIT: <https://version.mi.hdm-stuttgart.de/git/SE2Turnierverwaltung>

Autoren:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Name | Kürzel | Matrikel-Nr. |
| Axel Forstenhäusler | af073 | 31105 |
| Daniel Elsenhans | de024 | 31098 |
| Samuel Hack | sh245 | 31783 |
| Vicenco Piccolo | vp019 | 31109 |

## Abstract

Unser Projekt umfasst eine Turnierverwaltung mit bis zu 32 Mannschaften. Diese können in zwei Verschiedenen Turnier-Modi gegeneinander antreten. Der eine Modus ist ein sogenanntes KO-Turnier, bei dem der Sieger in die nächste Runde gelangt. Der andere Modus ist ein Gruppenturnier, bei dem die Mannschaften für die Vorrunde in Gruppen eingeteilt werden und die Spiele gegeneinander austragen können. Anschließend treten die Gruppenbesten in einem KO-Modus gegeneinander an.

## Startklasse

Die Startklasse befindet sich in *main/Main.java*

## Besonderheiten

Läuft.

* Turnierbaum

UML

## Erweitere Funktionalitäten

### Package-Struktur

Alle Klassen, die im Package *GUI.\** liegen, sind für die grafische Darstellung der GUI zuständig. Alle anderen Funktionalitäten sind von der GUI abgekapselt, so dass Tests ohne GUI bzw. Erweiterungen des Turnieres möglich sind, ohne in die GUI eingreifen zu müssen.

### Interfaces

Für die Matches (einzelne Spiele, die ausgetragen werden) haben wir ein Interface namens IMatch (*backend.interfaces/IMatch.java*) erstellt, das den Zugriff auf diese gewährleistet. Alle Unterklassen von Match greifen auf das Interface zu.

### Factory

Zusätzlich haben wir eine Factory-Design-Pattern implementiert (*backend.turnier/MatchFactory.java*). Diese gibt ein Objekt zurück, welches das Interface IMatch implementiert hat. Die build-Methode ist überladen, so dass die Factory durch verschiedene Parameter entscheidet, welchen Match-Typ sie erstellt (Match, FolgeMatch oder FinalMatch).

* Vererbung
* Exceptions
* Steuerung
* Tests
* Logging
* Streams
* Threads
* Lambda-Notation
* GUI