



# ANFORDERUNGSANALYSE DER TEILKOMPONENTE JAVASCRIPT CLIENT

Modul 326 Objektorientiert entwerfen

Joel Blaser  
Linus Ackermann  
Inf2019d

09.06.2021  
Version 1

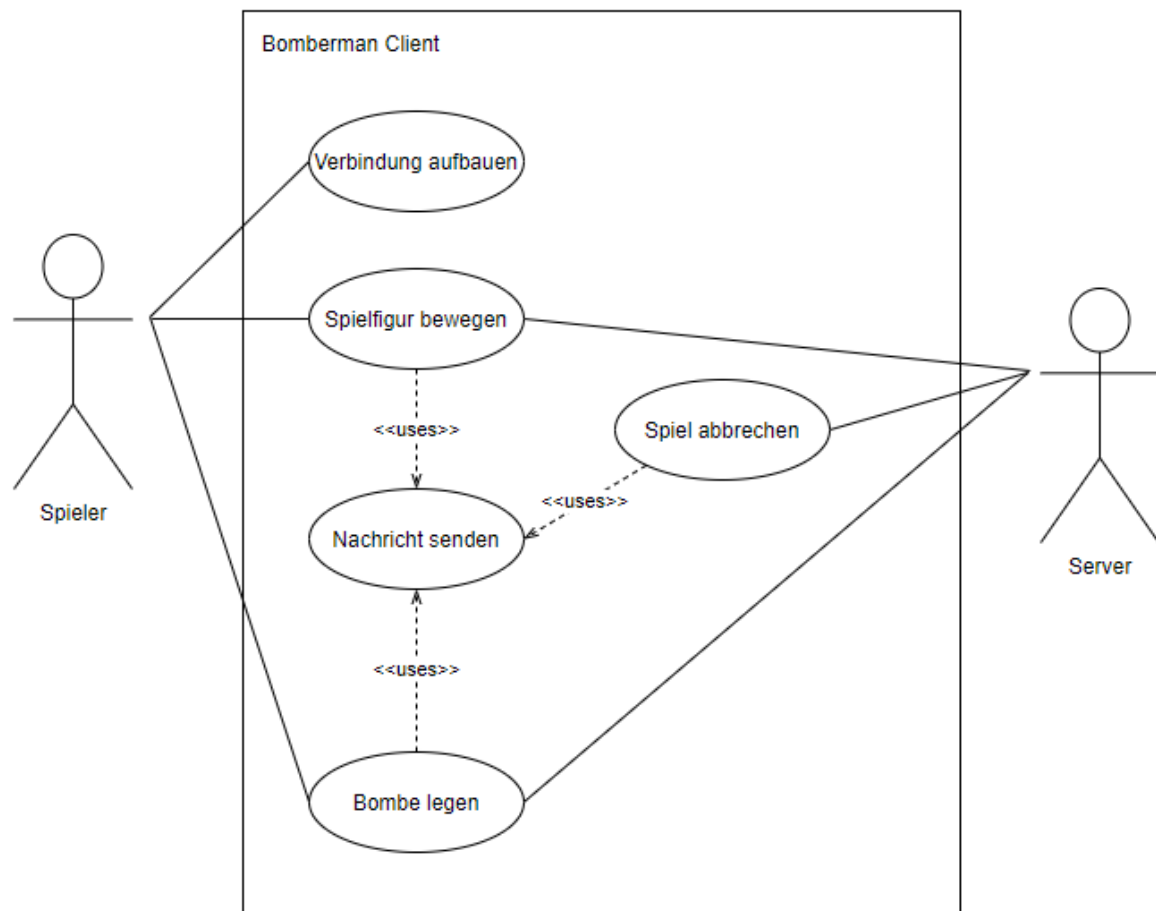
# 1 Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>INHALTSVERZEICHNIS</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>USE-CASE-MODELL</b>	<b>2</b>
2.1	UML-USE-CASE-DIAGRAMM	2
2.2	ANWENDUNGSFÄLLE	3
2.2.1	Anwendungsfall "Verbindung aufbauen"	3
2.2.2	Anwendungsfall "Nachricht senden"	3
2.2.3	Anwendungsfall "Spielfigur bewegen"	3
2.2.4	Anwendungsfall "Bombe legen"	4
2.2.5	Anwendungsfall "Spiel abbrechen"	4
<b>3</b>	<b>KLASSEN-MODELL</b>	<b>5</b>
3.1	UML-KLASSENDIAGRAM	5

## 2 Use-Case-Modell

Das Use-Case-Diagramm beschreibt die Anwendungsfälle des Bomberman Clients.

### 2.1 UML-Use-Case-Diagramm



## 2.2 Anwendungsfälle

### 2.2.1 Anwendungsfall "Verbindung aufbauen"

Standardablauf:

1. Der Client sendet eine Verbindungsanfrage.
2. Der Server akzeptiert die Anfrage und stellt eine Verbindung zum Client her.

Alternative Abläufe:

- Der Server ist nicht erreichbar.
- Der Client bricht die Verbindung ab.
- Der Server bricht die Verbindung ab.

### 2.2.2 Anwendungsfall "Nachricht senden"

Standardablauf:

1. Nachricht wird serialisiert.
2. Client / Server sendet die Nachricht.
3. Nachricht wird deserialisiert.

Alternative Abläufe:

- Client ist nicht erreichbar.
- Server ist nicht erreichbar.
- Fehler beim serialisieren / deserialisieren

### 2.2.3 Anwendungsfall "Spielfigur bewegen"

Standardablauf:

1. Nachricht wird serialisiert.
2. Client / Server sendet die Nachricht.
3. Nachricht wird deserialisiert.
4. Spielfigur wird bewegt.

Alternative Abläufe:

- Spielzug ist nicht valid.
- Spieler ist bereits ausgeschieden.
- Client ist nicht erreichbar.
- Server ist nicht erreichbar.

### 2.2.4 Anwendungsfall "Bombe legen"

Standardablauf:

1. Nachricht wird serialisiert.
2. Client / Server sendet die Nachricht.
3. Nachricht wird deserialisiert.
4. Bombe wird gelegt.

Alternative Abläufe:

- Bombe kann auf Feld nicht gelegt werden.
- Spieler ist bereits ausgeschieden.
- Client ist nicht erreichbar.
- Server ist nicht erreichbar.

### 2.2.5 Anwendungsfall "Spiel abbrechen"

Standardablauf:

1. Nachricht wird serialisiert.
2. Client / Server sendet die Nachricht.
3. Nachricht wird deserialisiert.
4. Spiel wird beendet.

Alternative Abläufe:

- Es ist kein aktuelles Spiel im Gange.
- Client ist nicht erreichbar.
- Server ist nicht erreichbar.

## 3 Klassen-Modell

Das UML-Klassendiagramm zeigt den groben Aufbau des Bomberman-Clients mit den MVC-Architekturmuster auf.

### 3.1 UML-Klassendiagramm

