

Fachhochschule Nordwestschweiz

Informatik Projektarbeit

Der grosse Dalmuti

vorgelegt am 31. November 2013

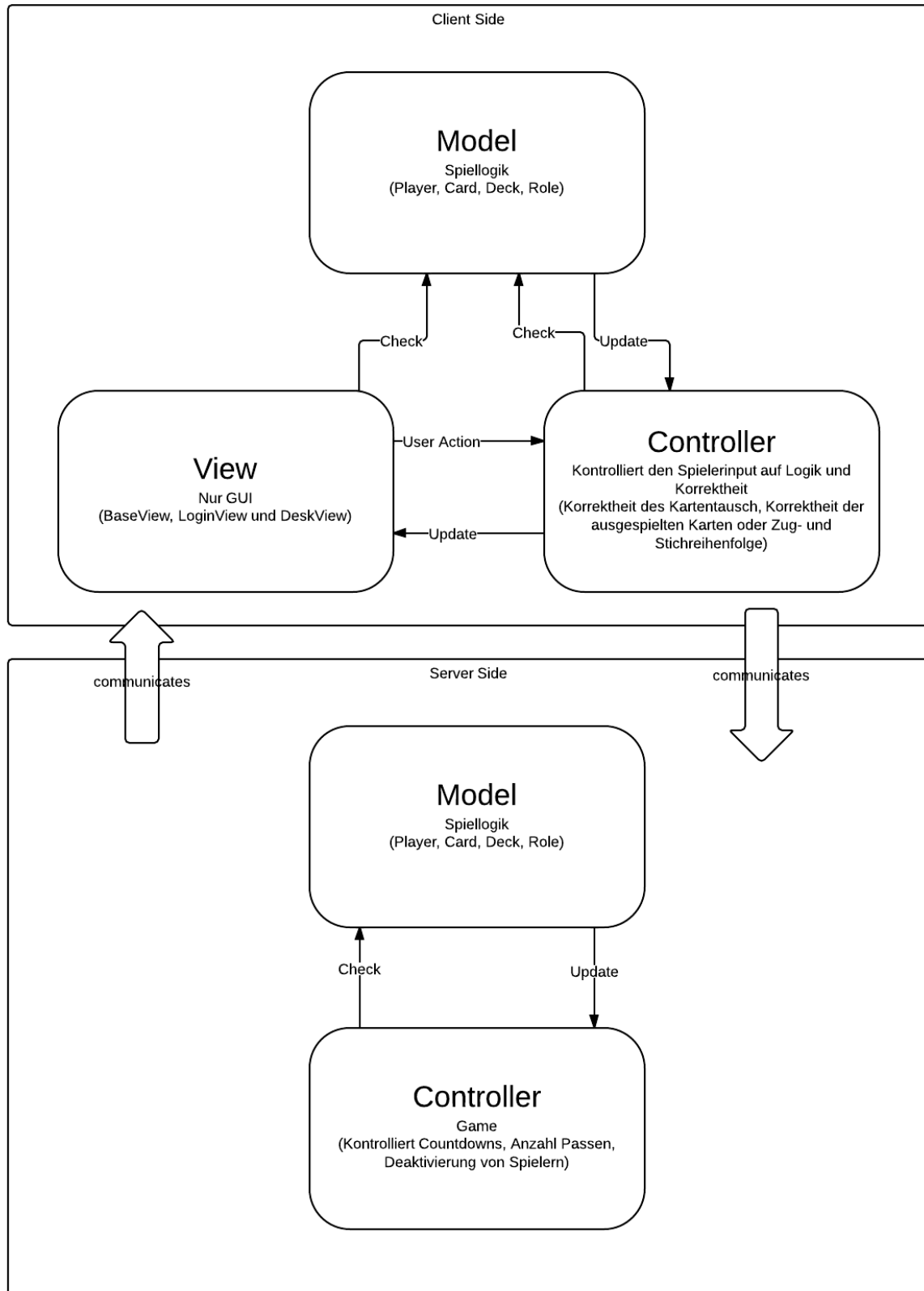
von

Elias Buff
Jonas Däster
Theresa Ehrmann
Thomas Reichert

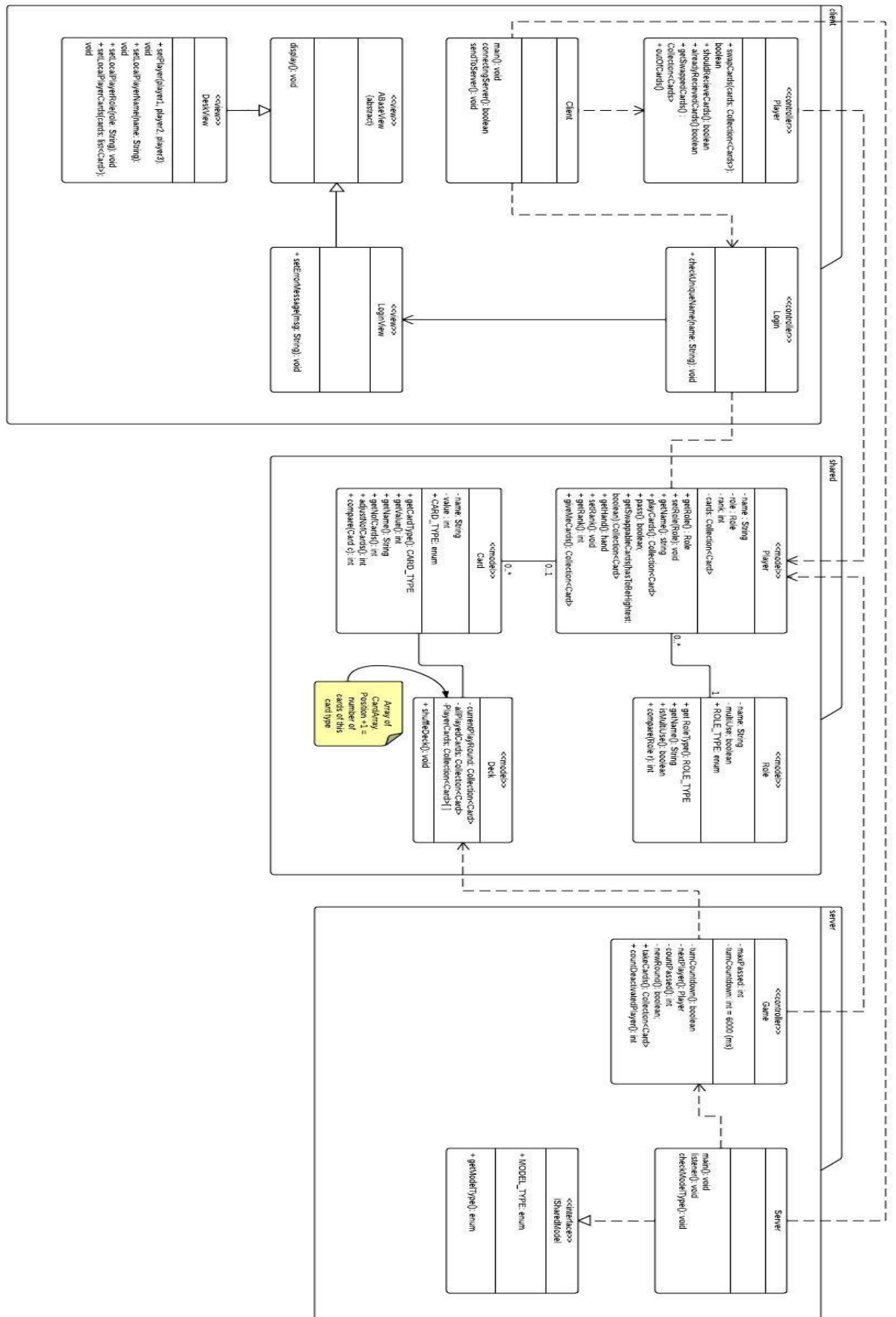
Inhaltsverzeichnis

1. Architektur.....	1
2. Klassendiagramm	2
3. Client/Server Schnittstellen und Messages.....	3

1. Architektur



2. Klassendiagramm



3. Client/Server Schnittstellen und Messages

Client/Server Schnittstelle

Der Client und Server besitzen je eine Main Methode die über das HTTP Protokoll miteinander kommunizieren. Die Main Methode des Servers verfügt über einen Listener der auf Anfragen der Client sendToServer-Methode wartet.

Messages

Zwischen dem Client und dem Server werden die models Objekte des shared Bereichs als Messages hin und her geschickt. Diese werden von der Client Seite her erstellt, dem Server übermittelt und dann nach einer allfälligen Prüfung wieder updated zurück gesendet.

In einem Beispielszenario loggen sich alle Spieler ein und werden somit vom Client über das model Player mit den entsprechenden Attributen erstellt. Nach der Rangverteilung erhalten alle ihre Karten und das Spiel beginnt. Nun spielt der erste Spieler gemäss der Reihenfolge seine Karten, schon während des Zugs wird das Objekt dem Server gesendet um über den controller Game den turnCountdown im Auge zu behalten und nach dem Zug über next-Player den nächsten Spieler für einen Spielzug zu bestimmen. Nach dem Zug wird das Objekt dieses spezifischen Spielers wieder durch den Client über das model Card und Deck verändert um so festzuhalten welche Karten noch in seiner Hand sind.