

1 Einleitung

bli bla blub

2 Klassendiagramme

2.1 Spiel

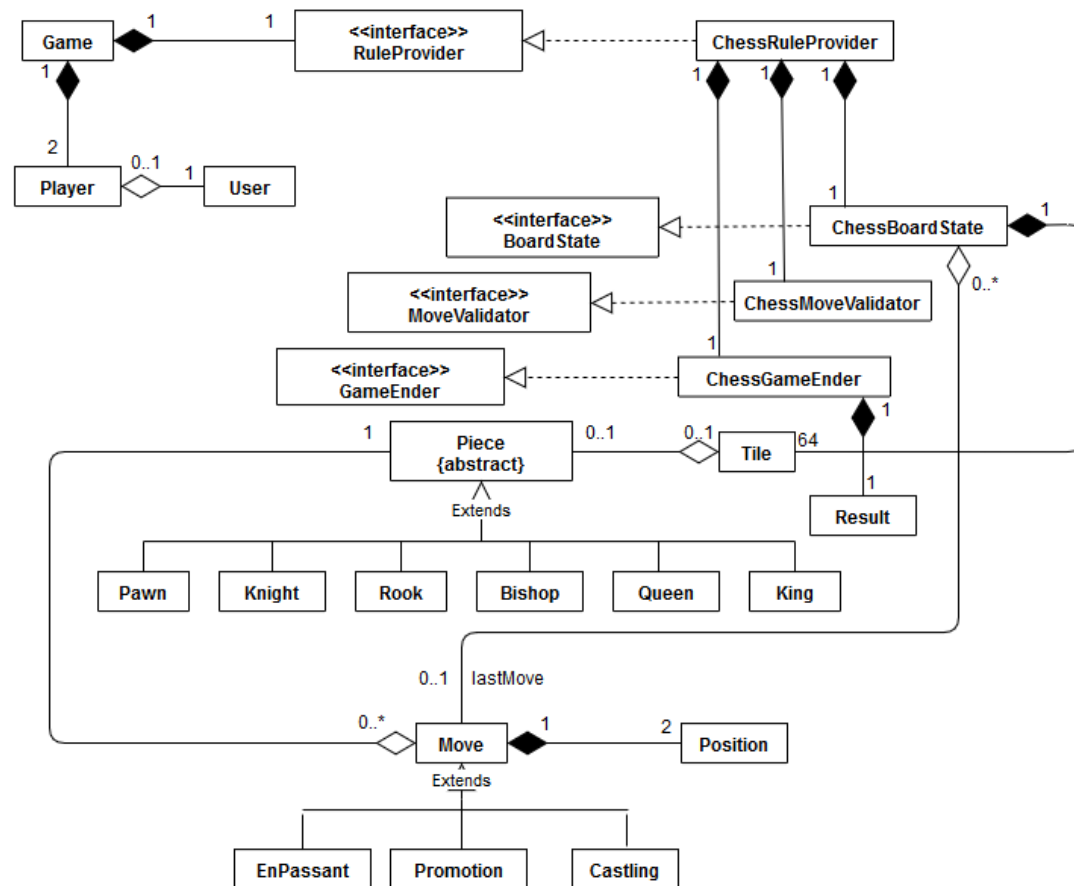


Abbildung 1: Game

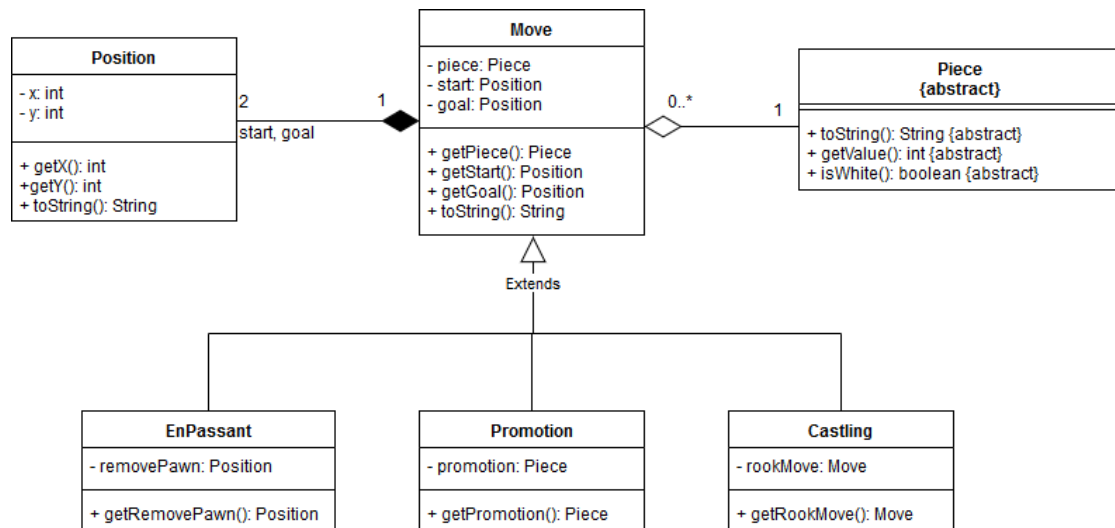


Abbildung 2: Move

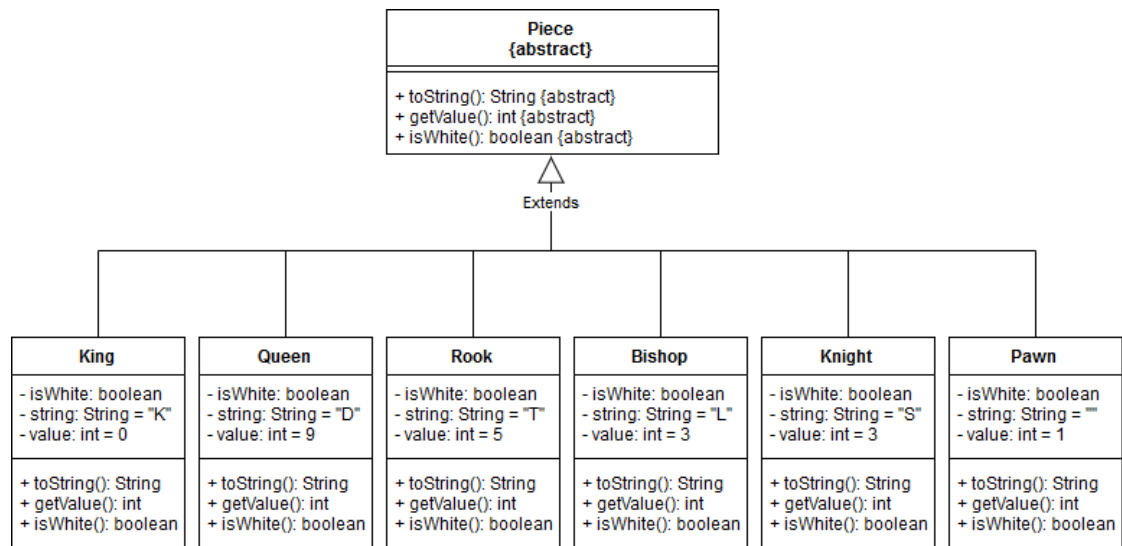


Abbildung 3: Pieces

2.2 GUI

2.3 Server

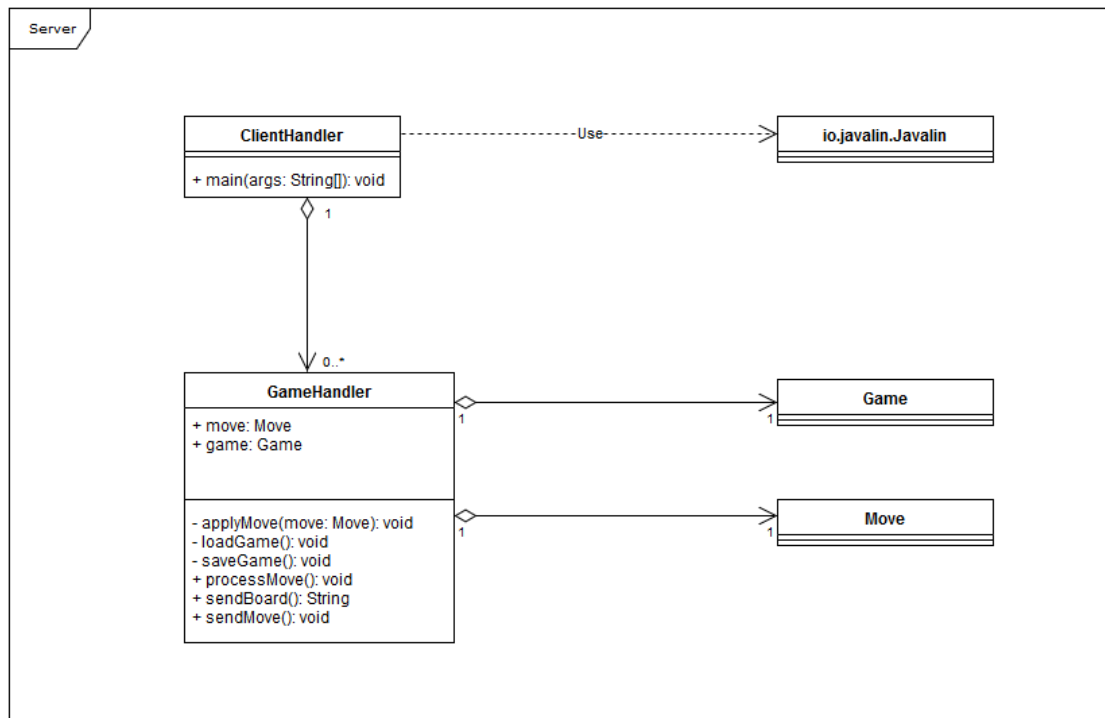


Abbildung 4: Server

- **ClientHandler**

main(String[] args): Die main Methode des Servers. Hier wird der Javalin Server gestartet und für jede Anfrage ein neues GameHandler Objekt erzeugt. Diesem werden die gesendeten Anfragen übermittelt.

- **GameHandler**

Move move: Der Zug, den der GameHandler übermittelt bekommen hat.

Game game: Das Spiel, das aus der Datenbank geladen wurde.

loadGame(): Lädt das aktuelle Spiel des Spielers aus der Datenbank und erzeugt daraus ein Game Objekt.

saveGame(): Speichert das Game Objekt wieder als String in der Datenbank ab.

processMove(): Führt zuerst loadGame() aus, überprüft den gegebenen Zug auf

Gültigkeit, wendet diesen an, sendet ihn an den anderen Spieler und führt anschließend `saveGame()` aus.

sendBoard(): Sendet das Brett des Spiels per Firebase Cloud Messaging(FCM).

sendMove(): Übermittelt den Zug per FCM an den anderen Spieler.

3 Sequenzdiagramm

Glossar

FCM Firebase Cloud Messaging <https://firebase.google.com/docs/cloud-messaging/>. 4