

# Implementierung

Andreas Altenbuchner

17. Dezember 2013

- 1 Veränderungen gegenüber dem Entwurf / der Spezifikation
- 2 Vergleich von Implementierungsplan und Realität

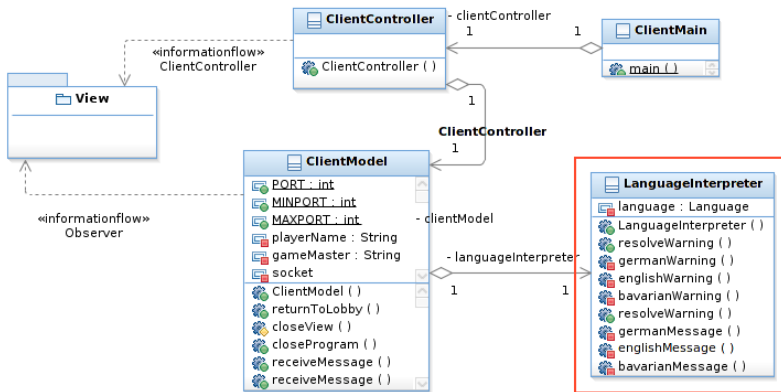


# LoginServer

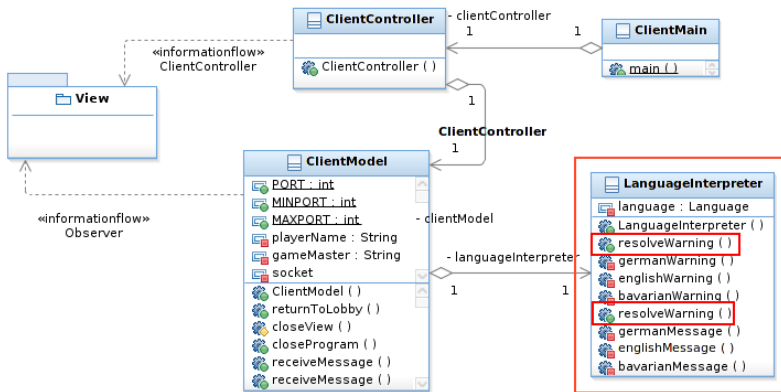
LoginServer:

- receiveMessage(Player player, ComLoginRequest login)
- überprüft, ob der Name des Spielers schon vergeben ist
- bei freiem Namen: Übergabe von player an den LobbyServer, ansonsten senden eines ComWarning und schließen des Sockets

# LanguageInterpreter



# LanguageInterpreter



# LanguageInterpreter

- resolveWarning(WarningMsg warning)
- WarningMsg: Enum zur Codierung von allgemeinen Serverfehlern (z.B. LoginError, GameFull, ...)
- resolveWarning(UserMessage message)
- UserMessage: Enum zur Codierung von Nachrichten, die dem Spieler vom Regelwerk mitgeteilt werden (z.B. ChooseColor)

# Milestone 1

Bereich	angen. Dauer	tats. Dauer	Abweichung
View(Login+Lobby)	8 Stunden	4 Stunden	50%
View(Create+Join)	8 Stunden	5 Stunden	37,5%
View(GameLobby)	8 Stunden	3 Stunden	<b>62,5%</b> )
Client(Login)	8 Stunden	8,5 Stunden	(-) 6,25%
Client(Lobby)	8 Stunden	6,5 Stunden	18,75%
Client(Create+Join)	8 Stunden	6 Stunden	25%
Server(Login)	16 Stunden	6 Stunden	<b>62,5%</b>
Server(Lobby)	8 Stunden	3 Stunden	<b>62,5%</b>
Server(Create+Join)	12 Stunden	6 Stunden	50%
Ruleset(Daten)	20 Stunden	6 Stunden	<b>70%</b>
Ruleset(ServerWizard)	30 Stunden	24 Stunden	33,4%

Durchschnittliche Abweichung: 43,5%

Absolute Abweichung: 56 Stunden



## Milestone 2

Bereich	angen. Dauer	tats. Dauer	Abweichung
View(Game)	20 Stunden	18,5 Stunden	7,5%
Client (GameLobby)	8 Stunden	10 Stunden	(-) 25%
Server(GameLobby)	10 Stunden	5 Stunden	<b>50% )</b>
Ruleset(ServerHearts)	30 Stunden	18 Stunden	40%
Handbuch	-	5 Stunden	-

Durchschnittliche Abweichung: 30,6%

Absolute Abweichung: 16,5 Stunden (+5 Stunden für das Handbuch)

## Milestone 3

Bereich	angen. Dauer	tats. Dauer	Abweichung
View(WizardWindows)	4 Stunden	3,5 Stunden	12,5%
View(HeartsWindows)	4 Stunden	3 Stunden	25%
Client (Game)	14 Stunden	12 Stunden	14,3%
Ruleset(ClientWizard)	6 Stunden	5 Stunden	16,7%
Ruleset(ClientHearts)	6 Stunden	5 Stunden	16,7%
Server(Game)	4 Stunden	2,5 Stunden	<b>37,5%</b>
Client(LanguageInterpreter)	-	2 Stunden	-
Karten	-	4 Stunden	-
Handbuch	-	2 Stunden	-

Durchschnittliche Abweichung: 20.5%

Absolute Abweichung: 7 Stunden (+8 Stunden für Handbuch, Karten und LanguageInterpreter)

# Finale Phase

Bereich	angen. Dauer	tats. Dauer	Abweichung
View(Polishing)	10 Stunden	7,5 Stunden	25%
Client(Polishing)	10 Stunden	12 Stunden	(-) 20%
Ruleset(Polishing)	10 Stunden	5 Stunden	50%
Server(Polishing)	10 Stunden	1 Stunde	<b>90%</b>
Handbuch	-	3 Stunden	-

Durchschnittliche Abweichung: 46,3%

Absolute Abweichung: 14,5 Stunden (+3 Stunden für das Handbuch)