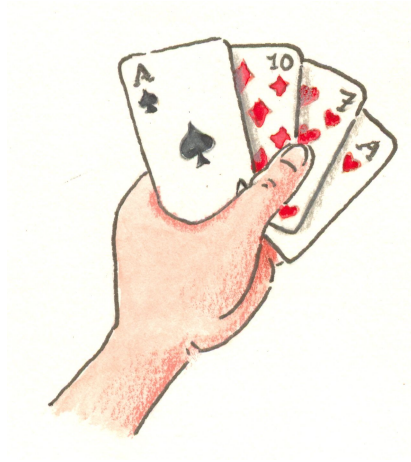


# Implementierungsbericht

10. Dezember 2013



## NET-WizHearts

Phase	Verantwortlicher	E-Mail
Pflichtenheft	Alina Meixl	alina@meixl.de
Entwurf	Viktoria Witka	witkaviktoria@freenet.de
Spezifikation	Daniel Riedl	dariedl14@yahoo.de
Implementation	Andreas Altenbuchner	a.andi007@gmail.com
Verifikation	Patrick Kubin	kubin@fim.uni-passau.de
Präsentation	w	w

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Änderungen gegenüber der Spezifikation</b>	<b>3</b>
2.1	Client . . . . .	3
2.2	View . . . . .	3
2.3	Ruleset . . . . .	3
2.4	Server . . . . .	3
2.5	ComObjects . . . . .	4
<b>3</b>	<b>Vergleich: Implementierungsplan und Realität</b>	<b>5</b>
3.1	Änderungen am Plan . . . . .	5
3.2	Milestone 1 . . . . .	5
3.3	Milestone 2 . . . . .	6
3.4	Milestone 3 . . . . .	6
3.5	Finale Phase . . . . .	6

# 1 Einleitung

Dieses Dokument ist eine Dokumentation der Implementierungsphase. In Folgenden werden Änderungen aufgezählt, die seit der letzten Phase entstanden sind, des Weiteren wird eine Übersicht gegeben über die zuvor festgelegten Meilensteine und die tatsächliche Umsetzung dieser Aufteilung.

## 2 Änderungen gegenüber der Spezifikation

### 2.1 Client

- **LanguageInterpreter:** *Neu hinzugefügte Klasse:* Wird verwendet, um Fehlermeldungen, die vom Server gesendet werden zu interpretieren und in der korrekten Sprache auszugeben.

### 2.2 View

- **Login:** *hinzugefügt:* getUsername(), getServerAdress()
- **Lobby:** *hinzugefügt:* getChosenGameName(), getChatMessage(), hasPW-ChosenGame()
- **CreateWindow:** *entfernt:* addLeaveButtonListener(), addRulesetSelectionListener(); *hinzugefügt:* setRulesetTypes(), getGameName(), hasPassword(), getPassword(), getSelectedRulesetType()
- **GameLobby:** *hinzugefügt:* getChatMessage(), getSelectedPlayer()
- **Game:** *hinzugefügt:* getChatMessage(), addChatMessageListener() *geändert:* makeTrickGameBoard()

### 2.3 Ruleset

- *hinzugefügt* **DiscardedCard:** ;
- *hinzugefügt* **EmptyCard:**;
- **WizardCard:** *hinzugefügt:* changeSorcererColour ();
- **GameState:** *hinzugefügt:* madeTrick(), restartDeck (), newRound(); *gelöscht:* getNumberOfPlayedCards(), getCardsLeftInDeck()
- **ServerRuleset** *hinzugefügt:* updatePlayers (), getPlayedCards (), startRound();
- **ServerWizard** *hinzugefügt:* trumpColour;
- **ServerHearts:** *hinzugefügt:* swapLeft(),swapRight(),swapAcross(), swap *geändert:* getWinners(), ;

## 2.4 Server

- **LoginServer:** *Neu hinzugefügte Klasse, erbt von Server:* Sie ist für das Zustandekommen von Clientverbindungen zuständig. *Attribute:* Thread clientListenerThread, LobbyServer lobby; *Methoden:* receiveMessage(Player player, ComLoginRequest login), disconnectPlayer()
- **GameServer:** *hinzugefügt:* quitGame(), getGameMasterName(), getPassword(), sendRulesetMessage(String player, RulesetMessage message), broadcastRulesetMessage(RulesetMessage message), sendWarning(String player, WarningMsg warning), broadcastWarning(WarningMsg warning) *entfernt:* receiveMessage(Player player, ComClientQuit quit)
- **GameServerRepresentation:** *implementiert jetzt Serializable*
- **LobbyServer:** *entfernt:* innere Klasse ClientListenerThread, Set<Player> noNames, ServerSocket socket, receiveMessage(Player player, ComClientQuit quit), receiveMessage(Player player, ComLoginRequest login); *hinzugefügt:* addPlayerToGame(Player player, GameServer game), getNames()
- **ClientListenerThread:** erbt jetzt von Thread *hinzugefügt:* boolean waiting, ServerSocket socket, LoginServer server
- **Player:** erbt jetzt von Thread *hinzugefügt:* Socket connection, boolean run, closeConnection(); *geändert:* getName() heißt getPlayerName(), setName() heißt setPlayerName()
- **Server:** *hinzugefügt:* eine receiveMessage Methode für jedes ComObject, das vom Server empfangen werden soll; *geändert:* handleIOException heißt jetzt disconnectPlayer()
- **ServerMain:** *hinzugefügt:* Attribut LoginServer loginServer

## 2.5 ComObjects

-

## 3 Vergleich: Implementierungsplan und Realität

### 3.1 Änderungen am Plan

- Zuständigkeit von Arbeitspaket Client(Lobby) wurde von Patrick an Andi gegeben, um die Arbeitszeiten anzugleichen
- Zuständigkeit von Arbeitspaket Ruleset(Wizard-Client) wurde von Patrick/Andi an Daniel gegeben, um die Arbeitszeiten anzugleichen

### 3.2 Milestone 1

- **View(Login+Lobby):** ang. Dauer: 8 Stunden, tats. Dauer: 4 Stunden  
Begründung: Es waren noch Code-Teile aus der Pflichtenheft-Phase vorhanden.
- **View(Create+Join):** ang. Dauer: 8 Stunden, tats. Dauer: 5 Stunden
- **View(GameLobby):** ang. Dauer: 8 Stunden, tats. Dauer: bisher 3 Stunden
- **Model(Login):** ang. Dauer: 8 Stunden, tats. Dauer: bisher 8.5 Stunden  
Begründung: Login mehrmals umgebaut um die Tests aus dem Pflichtenheft zu erfüllen.
- **Model(Lobby):** ang. Dauer: 8 Stunden, tats. Dauer: bisher 6.5 Stunden
- **Model(Create+Join):** ang. Dauer: 8 Stunden, tats. Dauer: bisher 6 Stunden
- **Server(Login):** ang. Dauer: 16 Stunden, tats. Dauer: 6 Stunden  
Begründung: Viele der ComObjects waren bereits fertig.
- **Server(Lobby):** ang. Dauer: 8 Stunden, tats. Dauer: 3 Stunden
- **Server(Create+Join):** ang. Dauer: 12 Stunden, tats. Dauer: 6 Stunden
- **Ruleset(Daten):** ang. Dauer: 20 Stunden, tats. Dauer: 5 Stunden  
Begründung: Wurde hauptsächlich schon in Spezifikationsphase implementiert
- **Ruleset(ServerWizard):** ang. Dauer: 30 Stunden, tats. Dauer: 20 Stunden
- **Ruleset(ServerHearts):** ang. Dauer: 30 Stunden, tats. Dauer: 15 Stunden

### 3.3 Milestone 2

- **View(Game):** ang. Dauer 20 Stunden, tats. Dauer: 16.5 Stunden
- **Server(GameLobby):** ang. Dauer: 10 Stunden, tats. Dauer: 5 Stunden
- **Ruleset(ClientWizard):** ang. Dauer: 6 Stunden, tats. Dauer: bisher 5 Stunden
- **Ruleset(ClientHearts):** ang. Dauer: 6 Stunden, tats. Dauer: bisher 5 Stunden
- **Handbuch:** Dauer: 5 Stunden

### 3.4 Milestone 3

- **View(WizardWindows):** ang. Dauer: 4 Stunden, tats. Dauer: 2.5 Stunden
- **View(HeartsWindows):** ang. Dauer: 4 Stunden, tats. Dauer: 2 Stunden
- **Server(Game):** ang. Dauer: 4 Stunden, tats. Dauer: 2 Stunden 30 Minuten
- **Client(LanguageInterpreter):** Dauer: bisher 2 Stunden(V)
- **Karten:** Dauer: 4 Stunden
- **Handbuch:** Dauer: 1 Stunden

### 3.5 Finale Phase