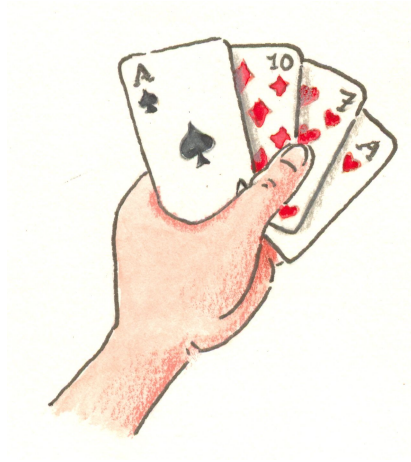


Implementierungsbericht

16. 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

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

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()
- **TrumpColour:** *Neu hinzugefügte Klasse:* Hinzugefügt um die aktuelle Trumpffarbe anzuzeigen. Das ist primär bei Wizard wichtig, da der Zauberer selbst keine Farbe hat und dementsprechend nicht genutzt werden kann, um die Trumpffarbe anzuzeigen.
- **Sonstiges:** Weiterhin wurden auch viele Detailänderungen an den einzelnen GamePanel Bausteinen vorgenommen.

2.3 Ruleset

- *hinzugefügt* **DiscardedCard:** Eine Karte die von einem Spieler auf den Ablegestapel gelegt wird und als Attribute die Karte die gespielt wurde und den Spieler der sie gespielt hat enthält.;
- *hinzugefügt* **EmptyCard:** Eine leere Karte die zu keinem Spiel gehört;
- **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 and Daniel gegeben, um die Arbeitszeiten anzugleichen

3.2 Milestone 1

Bereich	angen. Dauer	tats. Dauer	Abweichung	Begründung
View(Login+Lobby)	8 Stunden	4 Stunden	50%	(1)
View(Create+Join)	8 Stunden	5 Stunden	37,5%	(1)
View(GameLobby)	8 Stunden	3 Stunden	62,6%	(1)
Model(Login)	8 Stunden	8,5 Stunden	(-) 6,25%	(2)
Client(Lobby)	8 Stunden	6,5 Stunden	18,75%	
Client(Create+Join)	8 Stunden	6 Stunden	25%	
Client (GameLobby)	8 Stunden	10 Stunden	(-) 25%	
Client (Game)	14 Stunden	12 Stunden	14,3%	
Client (Wizard)	6 Stunden	0 Stunden	100%	
Client (Hearts)	4 Stunden	0 Stunden	100%	
Server(Login)	16 Stunden	6 Stunden	62,5%	(3)
Server(Lobby)	8 Stunden	3 Stunden	62,5%	
Server(Create+Join)	12 Stunden	6 Stunden	50%	
Ruleset(Daten)	20 Stunden	6 Stunden	25%	(4)
Ruleset(ServerWizard)	30 Stunden	24 Stunden	33,4%	
Ruleset(ServerHearts)	30 Stunden	18 Stunden	50%	

- (1) Es waren noch Code-Teile aus der Pflichtenheft-Phase vorhanden.
- (2) Login mehrmals umgebaut um die Tests aus dem Pflichtenheft zu erfüllen.
- (3) Viele der ComObjects waren bereits fertig.
- (4) Wurde hauptsächlich schon in Spezifikationsphase implementiert.

3.3 Milestone 2

Bereich	angen. Dauer	tats. Dauer	Abweichung	Begründung
View(Game)	20 Stunden	18,5 Stunden	7,5%	
Server(GameLobby)	10 Stunden	5 Stunden	50%	
Ruleset(ClientWizard)	6 Stunden	5 Stunden	16,7%	
Ruleset(ClientHearts)	6 Stunden	5 Stunden	16,7%	
Handbuch	-	5 Stunden	-	

3.4 Milestone 3

Bereich	angen. Dauer	tats. Dauer	Abweichung	Begründung
View(WizardWindows)	4 Stunden	3,5 Stunden	12,5%	
View(HeartsWindows)	4 Stunden	3 Stunden	25%	
Server(Game)	4 Stunden	2,5 Stunden	37,5%	
Client(LanguageInterpreter)	-	2 Stunden	-	
Karten	-	4 Stunden	-	
Handbuch	-	2 Stunden	-	

3.5 Finale Phase

Bereich	angen. Dauer	tats. Dauer	Abweichung	Begründung
View(Polishing)	10 Stunden	7,5 Stunden	25%	
Handbuch	-	2 Stunden	-	

4 Bekannte Bugs