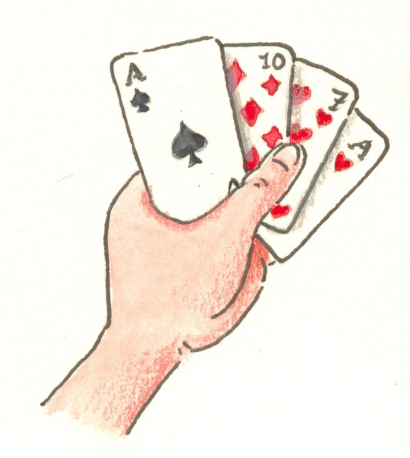
SPEZIFIKATION

7. November 2013



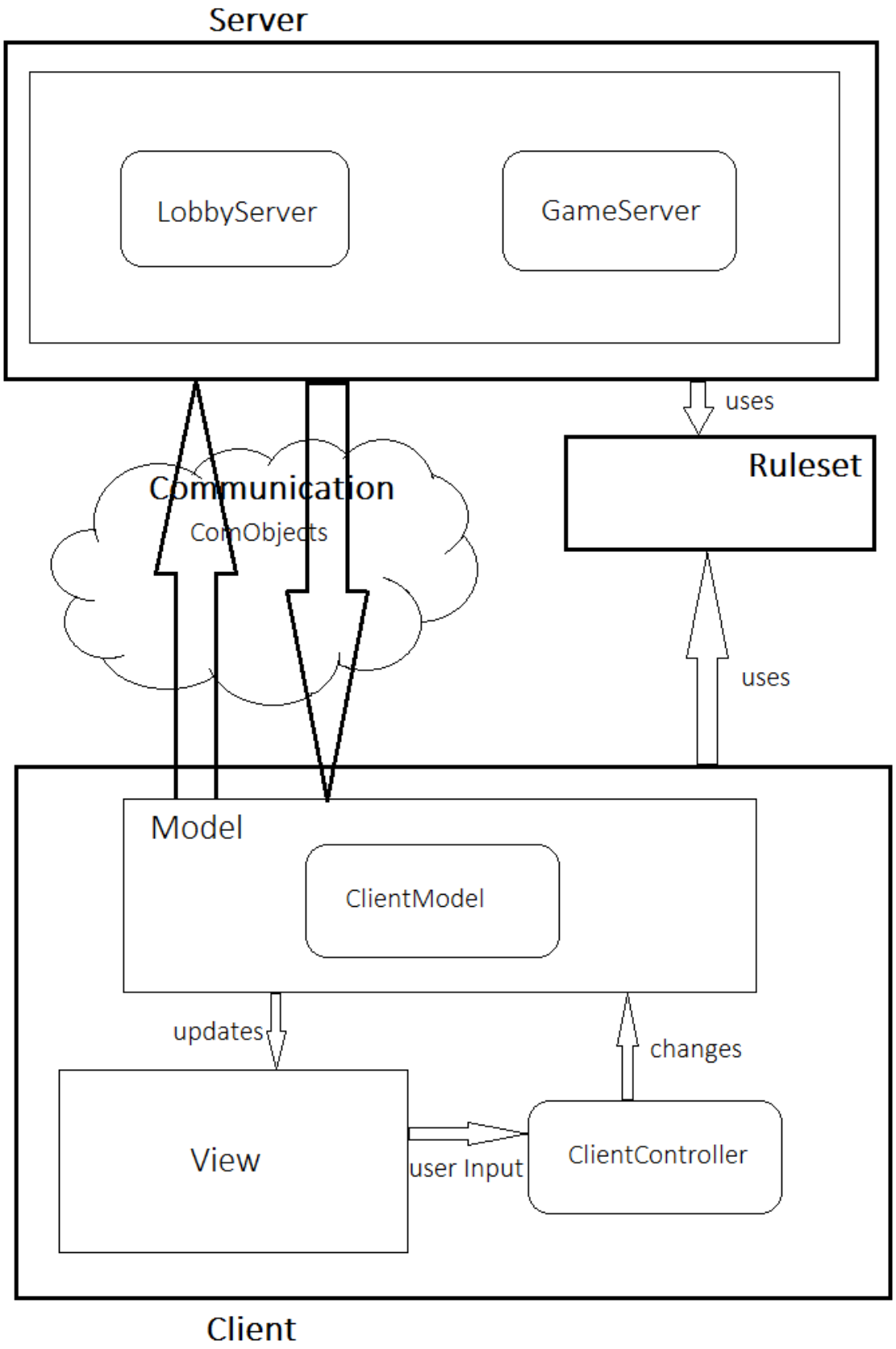
NET-WIZHEARTS

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

Teilweise erzeugt von Doxygen 1.8.5

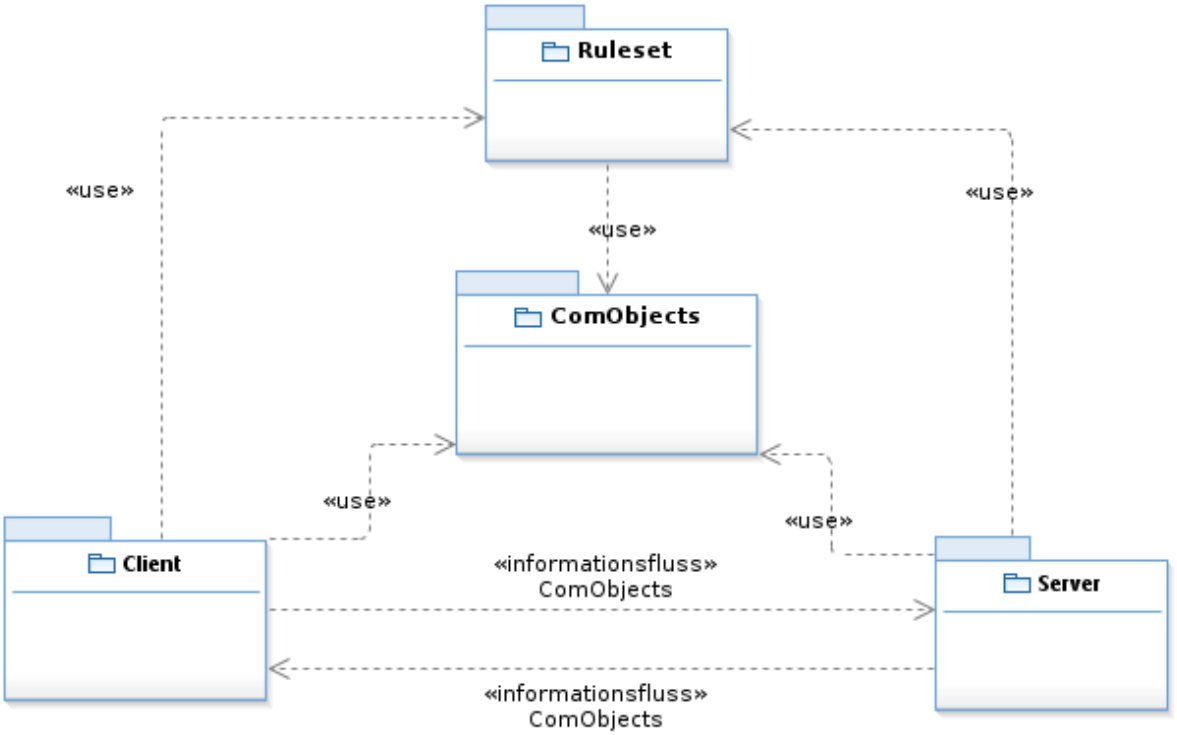
Inhaltsverzeichnis

1 Systemarchitektur



2 Klassendiagramm

2.1 Packages



3 Änderungen am Entwurf

3.1 ComObjects

3.2 Server

3.2.1 Server-Interface

3.3 Client-Model

3.3.1 MVMessages

löschen von Interfaces??

4 JUnit-Tests

5 Exceptions

6 Hierarchie-Verzeichnis

6.1 Klassenhierarchie

Die Liste der Ableitungen ist -mit Einschränkungen- alphabetisch sortiert:

7 Klassen-Verzeichnis

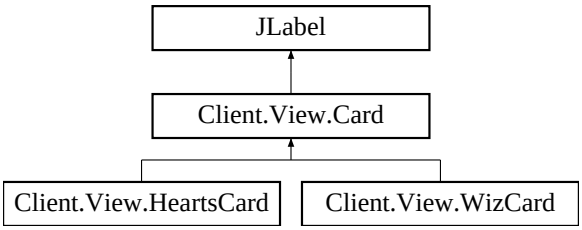
7.1 Auflistung der Klassen

Hier folgt die Aufzählung aller Klassen, Strukturen, Varianten und Schnittstellen mit einer Kurzbeschreibung:

8 Klassen-Dokumentation

8.1 Client.View.Card Klassenreferenz

Klassendiagramm für Client.View.Card:



Öffentliche Methoden

- Card (String s)

8.1.1 Ausführliche Beschreibung

Sie wird verwendet um einzelne Karten auf das Spielfeld zu zeichnen. Dazu enthält sie die Pfadangabe zu dem Ordner, in dem die Bilder der Karten gespeichert sind, und eine ID, um das genaue Bild zu spezifizieren.

8.1.2 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

8.1.2.1 Client.View.Card.Card (String *s*)

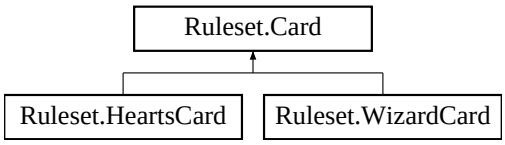
Erstellt eine neue Karte für die Anzeige und zeichnet dafür das Bild, das durch die Pfadangabe s angegeben ist.

Parameter

s	Pfadangabe zum zu zeichnenden Bild

8.2 Ruleset.Card Klassenreferenz

Klassendiagramm für Ruleset.Card:



Öffentliche Methoden

- int getValue ()
- Colour getColour ()

Geschützte Methoden

- int getIDValue (WizID id)
- int getIDValue (HeartsID id)
- Colour getIDColour (WizID id)
- Colour getIDColour (HeartsID id)

8.2.1 Ausführliche Beschreibung

Jede Karte besitzt als Attribute einen Wert und eine Farbe.

8.2.2 Dokumentation der Elementfunktionen

8.2.2.1 Colour Ruleset.Card.getColour ( )

Holt die Farbe der Karte.

Rückgabe

Die Farbe der Karte

8.2.2.2 Colour Ruleset.Card.getIDColour (WizID *id*) [protected]

Holt die Farbe einer Wizardkarte aufgrund seiner ID zurück

Parameter

id	Die WizardID

Rückgabe

Gibt die Farbe zurück

8.2.2.3 Colour Ruleset.Card.getIDColour (HeartsID *id*) [protected]

Holt die Farbe einer Heartskarte aufgrund seiner ID zurück

Parameter

id	Die HeartsID

Rückgabe

Gibt die Farbe zurück

8.2.2.4 int Ruleset.Card.getIDValue (WizID *id*) [protected]

Holt den Wert einer Wizardkarte aufgrund seiner ID zurück

Parameter

id	Die WizardID

Rückgabe

Gibt den Wert zurück

8.2.2.5 int Ruleset.Card.getIDValue (HeartsID *id*) [protected]

Holt den Wert einer Heartskarte aufgrund seiner ID zurück

Parameter

id	Die HeartsID

Rückgabe

Gibt den Wert zurück

8.2.2.6 int Ruleset.Card.getValue ( )

Holt den logischen Wert der Karte.

Rückgabe

Der logische Wert der Karte

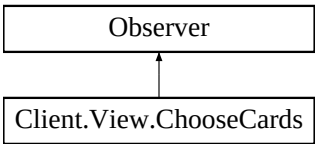
8.3 Ruleset.CardDeck Klassenreferenz

8.4 Ruleset.CardDeckBuilder Klassenreferenz

8.5 Client.CardID Enum-Referenz

8.6 Client.View.ChooseCards Klassenreferenz

Klassendiagramm für Client.View.ChooseCards:



Öffentliche Methoden

- void update (Observable o, Object arg)

8.6.1 Dokumentation der Elementfunktionen

8.6.1.1 void Client.View.ChooseCards.update (Observable *o*, Object *arg*)

Wird durch notify() im ClientModel aufgerufen.

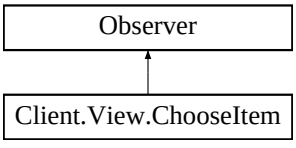
Je nach dem in arg übergebenen Befehl wird ein Update des Fensters ausgeführt oder eine Fehlermeldung angezeigt.

Parameter

o	erwartet ein Objekt von der Klasse ClientModel
arg	erwartet: openChooseCards

8.7 Client.View.ChooseItem Klassenreferenz

Klassendiagramm für Client.View.ChooseItem:



Öffentliche Methoden

- void update (Observable arg0, Object arg1)

8.7.1 Ausführliche Beschreibung

Autor

m4nkey

8.7.2 Dokumentation der Elementfunktionen

8.7.2.1 void Client.View.ChooseItem.update (Observable *arg0,* Object *arg1*)

Wird durch notify() im ClientModel aufgerufen.

Je nach dem in arg übergebenen Befehl wird ein Update des Fensters ausgeführt oder eine Fehlermeldung angezeigt.

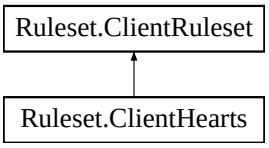
Parameter

o	erwartet ein Objekt von der Klasse ClientModel
arg	erwartet: openChooseItem

8.8 Client.ClientController Klassenreferenz

8.9 Ruleset.ClientHearts Klassenreferenz

Klassendiagramm für Ruleset.ClientHearts:



Öffentliche Methoden

- boolean isValidMove (Card card)

Weitere Geerbte Elemente

8.9.1 Dokumentation der Elementfunktionen

8.9.1.1 boolean Ruleset.ClientHearts.isValidMove (Card *card*) [virtual]

überprüft ob ein gemachter Zug zu dem Spiel Hearts gütlig ist.

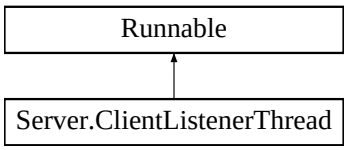
Rückgabe

isValid true falls Zug gültig, false wenn nicht

Implementiert Ruleset.ClientRuleset.

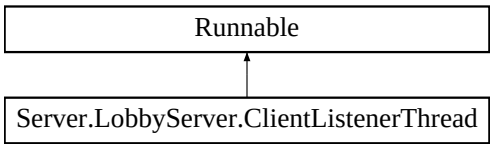
8.10 Server.ClientListenerThread Klassenreferenz

Klassendiagramm für Server.ClientListenerThread:



8.11 Server.LobbyServer.ClientListenerThread Klassenreferenz

Klassendiagramm für Server.LobbyServer.ClientListenerThread:



8.11.1 Ausführliche Beschreibung

Der Thread auf eingehende Clientverbindungen, stellt diese her und instanziiert für jede Verbindung eine Klasse Player. Dieser wird dann dem LobbyServer übergeben.

Autor

Viktoria

8.12 Client.ClientMain Klassenreferenz

Öffentliche, statische Methoden

- static void main (final String[] args)

8.12.1 Dokumentation der Elementfunktionen

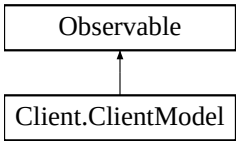
8.12.1.1 static void Client.ClientMain.main (final String[] *args*) [static]

Parameter

args	

8.13 Client.ClientModel Klassenreferenz

Klassendiagramm für Client.ClientModel:



Klassen

- class **MessageListenerThread**

Öffentliche Methoden

- ComInitGameLobby getGameLobbyInit ()
- ComInitLobby getServerLobbyInit ()
- ComLobbyUpdateGamelist getServerLobbyGamelistUpdate ()
- ComUpdatePlayerlist getPlayerlistUpdate ()
- ComChatMessage getChatMessage ()
- CardID getPlayedCard ()
- void setLanguage (final Language language)
- Language getLanguage ()
- void kickPlayer (final String name)
- void joinGame (final String name)
- void makeMove (CardID id)
- void createConnection (final String username, final String serverAdress, final int port)

8.13.1 Ausführliche Beschreibung

Das Model bedient den Server durch den ListenerThread und leitet Daten an das Regelwerk und View weiter.

8.13.2 Dokumentation der Elementfunktionen

8.13.2.1 void Client.ClientModel.createConnection (final String *username,* final String *serverAdress,* final int *port*)

Erstellt den MessageListenerThread und führt den Benutzerlogin durch.

Parameter

username	String der eindeutige Benutzername der für den Login verwendet wird.
serverAdress	String die Adresse des spielservers.
port	Integer der Port des Spielservers.

8.13.2.2 ComChatMessage Client.ClientModel.getChatMessage ( )

Diese Methode wird von der View aufgerufen um eine neue Chatnachricht abzuholen.

Rückgabe

String die Chatnachricht.

8.13.2.3 ComInitGameLobby Client.ClientModel.getGameLobbyInit ( )

Diese Methode wird von der View beim betreten der Spiellobby aufgerufen und liefert eine Liste von Spielern in der Spiellobby.

Rückgabe

ComInitGameLobby Voller Datensatz für die Spiellobby.

8.13.2.4 Language Client.ClientModel.getLanguage ( )

Liefert die Sprache der GUI.

Rückgabe

language Enumerator der die Spielsprache anzeigt.

8.13.2.5 CardID Client.ClientModel.getPlayedCard ( )

Gibt der View die gespielte Karte eines anderen Spielers zurück.

Rückgabe

enum CardID. Die Id der Karte

8.13.2.6 ComUpdatePlayerlist Client.ClientModel.getPlayerlistUpdate ( )

Diese Methode wird von der View aufgerufen um die Liste der Spieler zu aktualisieren.

Rückgabe

ComUpdatePlayerlist Update für die aktuelle Spielerliste.

8.13.2.7 ComLobbyUpdateGamelist Client.ClientModel.getServerLobbyGamelistUpdate ( )

Diese Methode wird von der View aufgerufen und aktualisiert einzelne kommende und abgehende Spieler in den Listen der View.

Rückgabe

ComLobbyUpdateGamelist

8.13.2.8 ComInitLobby Client.ClientModel.getServerLobbyInit ( )

Diese Methode wird von der View beim betreten der Serverlobby aufgerufen und liefert eine Liste von Spielern und Spielen in der Serverlobby.

Rückgabe

ComInitLobby Voller Datensatz für die ServerLobby.

8.13.2.9 void Client.ClientModel.joinGame (final String *name*)

Diese Methode wird von dem ClientController aufgerufen um einem bereits erstelltem Spiel beizutreten.

Parameter

name	String Der Name des Spiels.

8.13.2.10 void Client.ClientModel.kickPlayer (final String *name*)

Wird vom Controller aufgerufen um einen Spieler aus der Spiellobby zu entfernen.

Parameter

name	des Spielerst welcher enfernt werden soll.

8.13.2.11 void Client.ClientModel.makeMove (CardID *id*)

Wird vom ClientConroller aufgerufen um eine Karte auszuspielen.

Parameter

id	Die id der gespielten Karte um sie einer logischen Karte zuordnen zu können.

8.13.2.12 void Client.ClientModel.setLanguage (final Language *language*)

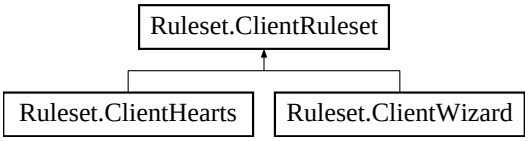
Setzt die Sprache der GUI.

Parameter

language	Enumerator der die Spielsprache anzeigt.

8.14 Ruleset.ClientRuleset Klassenreferenz

Klassendiagramm für Ruleset.ClientRuleset:



Öffentliche Methoden

- void resolveMessage (MsgUser clientUpdate)
- void resolveMessage (MsgCardRequest msgCardRequest)
- void resolveMessage (MsgMultipleCardsRequest msgMultiCardsRequest)
- void resolveMessage (MsgNumberRequest msgNumber)
- void resolveMessage (MsgSelectionRequest msgSelection)

Geschützte Methoden

- void send (RulesetMessage message)

8.14.1 Ausführliche Beschreibung

Dazu benutzt es die isValidMove() Methode. Des Weiteren kann es vom ClientModel erhaltene RulesetMessages mit der resolveMessage() Methode behandeln.

8.14.2 Dokumentation der Elementfunktionen

8.14.2.1 void Ruleset.ClientRuleset.resolveMessage (MsgUser *clientUpdate*)

Verarbeitet die RulesetMessage dass der Server ein Spielupdate an den Client schickt.

Parameter

clientUpdate	Die Nachricht vom Server

8.14.2.2 void Ruleset.ClientRuleset.resolveMessage (MsgCardRequest *msgCardRequest*)

Verarbeitet die RulesetMessage dass der Server von dem Spieler verlangt eine Karte zu spielen.

Parameter

msgCard-Request	Die Nachricht vom Server

8.14.2.3 void Ruleset.ClientRuleset.resolveMessage (MsgMultipleCardsRequest *msgMultiCardsRequest*)

Verarbeitet die RulesetMessage dass der Server von dem Spieler verlangt mehrere Karten anzugeben.

Parameter

msgMultiCards-Request	Die Nachricht vom Server

8.14.2.4 void Ruleset.ClientRuleset.resolveMessage (MsgNumberRequest *msgNumber*)

Verarbeitet die RulesetMessage dass der Server von dem Spieler verlangt eine Stichanzahl anzugeben.

Parameter

msgNumber	Die Nachricht vom Server

8.14.2.5 void Ruleset.ClientRuleset.resolveMessage (MsgSelectionRequest *msgSelection*)

Verarbeitet die RulesetMessage dass der Server von dem Spieler verlangt eine Farbe auszuwählen.

Parameter

msgSelection	Die Nachricht vom Server

8.14.2.6 void Ruleset.ClientRuleset.send (RulesetMessage *message*) [protected]

Schickt eine Nachricht übers Model an den Server.

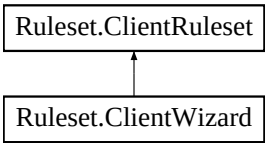
Parameter

message	Die Nachricht

8.15 Client.ClientState Enum-Referenz

8.16 Ruleset.ClientWizard Klassenreferenz

Klassendiagramm für Ruleset.ClientWizard:



Öffentliche Methoden

- boolean isValidMove (Card card)

Weitere Geerbte Elemente

8.16.1 Dokumentation der Elementfunktionen

8.16.1.1 boolean Ruleset.ClientWizard.isValidMove (Card *card*) [virtual]

Prüft ob ein gemachter Zug zum Spiel Wizard gültig ist.

Rückgabe

isValid true falls Zug gültig, false wenn nicht

Implementiert Ruleset.ClientRuleset.

8.17 Ruleset.Colour Enum-Referenz

8.18 ComObjects.ComBeenKicked Klassenreferenz

Öffentliche Methoden

- ComBeenKicked (String message)
- String getMessage ()

8.18.1 Ausführliche Beschreibung

Die Nachricht wird an einen Spieler gesendet, wenn er aus einem Spiel erntfernt wurde. Dies geschieht, wenn ein Spieler ein Spiel verlässt oder wenn der Spielleiter das Wartefenster verlässt.

8.18.2 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

8.18.2.1 ComObjects.ComBeenKicked.ComBeenKicked (String *message*)

Dies ist der Kontruktor für eine neue ComBeenKicked-Nachricht.

Parameter

message	ist die Nachricht.

8.18.3 Dokumentation der Elementfunktionen

8.18.3.1 String ComObjects.ComBeenKicked.getMessage ( )

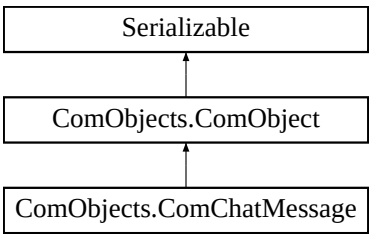
Diese Methode liefert die Nachricht, die an den Spieler gesendet wird, wenn er entfernt wird.

Rückgabe

die Nachricht.

8.19 ComObjects.ComChatMessage Klassenreferenz

Klassendiagramm für ComObjects.ComChatMessage:



Öffentliche Methoden

- ComChatMessage (String message)
- String getChatMessage ()

8.19.1 Ausführliche Beschreibung

Sie enthält eine Chatnachricht in Form eines Strings.

8.19.2 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

8.19.2.1 ComObjects.ComChatMessage.ComChatMessage (String *message*)

Dies ist der Kontruktor für eine neue ComChatMessage-Nachricht.

Parameter

message	ist die Chatnachricht, die versendet wird.

8.19.3 Dokumentation der Elementfunktionen

8.19.3.1 String ComObjects.ComChatMessage.getChatMessage ( )

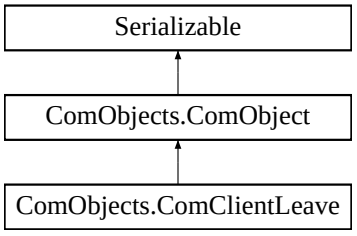
Hier kann die versendete Nachricht von anderen Klassen ausgelesen werden.

Rückgabe

die Chatnachricht, die versendet wurde.

8.20 ComObjects.ComClientLeave Klassenreferenz

Klassendiagramm für ComObjects.ComClientLeave:

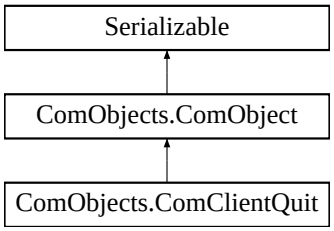


8.20.1 Ausführliche Beschreibung

Sie wird zur Benachrichtigung gesendet, wenn ein Spieler ins nächste Fenster möchte und aus dem alten entfernt werden soll.

8.21 ComObjects.ComClientQuit Klassenreferenz

Klassendiagramm für ComObjects.ComClientQuit:

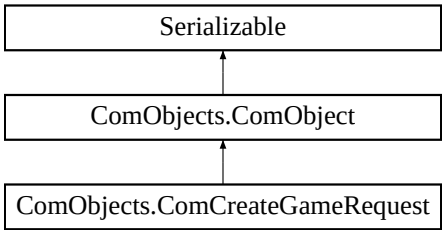


8.21.1 Ausführliche Beschreibung

Die Nachricht wird verschickt, wenn der Spieler ein Fenster schließt.

8.22 ComObjects.ComCreateGameRequest Klassenreferenz

Klassendiagramm für ComObjects.ComCreateGameRequest:



Öffentliche Methoden

- ComCreateGameRequest (String name, Enum ruleset, boolean hasPassword, String password)
- String getGameName ()
- Enum getRuleset ()
- boolean hasPassword ()
- String getPassword ()

8.22.1 Ausführliche Beschreibung

Diese Nachricht wird versendet, wenn ein neues Spiel erstellt werden soll.

8.22.2 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

8.22.2.1 ComObjects.ComCreateGameRequest.ComCreateGameRequest (String *name,* Enum *ruleset,* boolean *hasPassword,* String *password*)

Dies ist der Kontruktor für eine neue ComCreateGameRequest-Nachricht.

Parameter

name	ist der Name des Spiels.
ruleset	ist die der Spieltyp, der erstellt werden soll.
hasPassword	sagt, ob ein Passwort gesetzt wurde.
password	ist das Passwort, das gesetzt wurde.

Benutzt ComObjects.ComCreateGameRequest.hasPassword().

8.22.3 Dokumentation der Elementfunktionen

8.22.3.1 String ComObjects.ComCreateGameRequest.getGameName ( )

Diese Methode gibt den Namen des Spiels zurück.

Rückgabe

den Spielnamen.

8.22.3.2 String ComObjects.ComCreateGameRequest.getPassword ( )

Gibt das Passwort zurück.

Sollte keines gesetzt sein, wird null zurück gegeben.

Rückgabe

das Passwort.

8.22.3.3 Enum ComObjects.ComCreateGameRequest.getRuleset ( )

Diese Methode gibt das Regelwerk zurück, das benutzt werden soll.

Rückgabe

das Regelwerk, welches benutzt wird.

8.22.3.4 boolean ComObjects.ComCreateGameRequest.hasPassword ( )

Diese Methode gibt an, ob eine Passwort für ein Spiel gesetzt wurde.

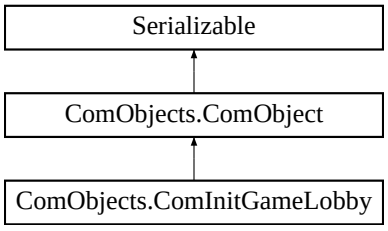
Rückgabe

ob es ein Passwort gibt.

Wird benutzt von ComObjects.ComCreateGameRequest.ComCreateGameRequest().

8.23 ComObjects.ComInitGameLobby Klassenreferenz

Klassendiagramm für ComObjects.ComInitGameLobby:



Öffentliche Methoden

- ComInitGameLobby (List playerList)
- Object getPlayerList ()

8.23.1 Ausführliche Beschreibung

Sie liefert die Liste der Spieler, die sich bereits beim Betreten des Wartefensters darin befinden.

8.23.2 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

8.23.2.1 ComObjects.ComInitGameLobby.ComInitGameLobby (List *playerList*)

Dies ist der Kontruktor für eine neue ComInitGameLobby-Nachricht.

Parameter

playerList	ist die Liste aller Player, die sich im Wartefenster befinden.

8.23.3 Dokumentation der Elementfunktionen

8.23.3.1 Object ComObjects.ComInitGameLobby.getPlayerList ( )

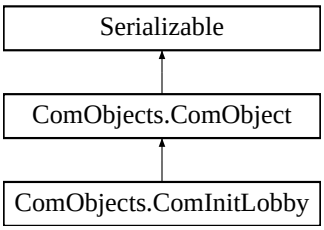
Diese Methode gibt die Liste der Player zurück, die sich momentan inm Wartefenster befinden.

Rückgabe

die Liste der Spieler.

8.24 ComObjects.ComInitLobby Klassenreferenz

Klassendiagramm für ComObjects.ComInitLobby:



Öffentliche Methoden

- ComInitLobby (List playerList, Set gameList)
- List getPlayerList ()
- Set< GameServerRepresentation > getGameList ()

8.24.1 Ausführliche Beschreibung

Sie synchronisiert den Client mit der Lobby, wenn er sich mit dem Server verbindet oder nach einem Spiel in die Lobby zurückkehrt. Dazu enthält sie sowohl die playerList, als auch die gameList.

8.24.2 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

8.24.2.1 ComObjects.ComInitLobby.ComInitLobby (List *playerList,* Set *gameList*)

Dies ist der Kontruktor für eine neue ComInitLobby-Nachricht.

Parameter

playerList	ist die Liste der Spieler, die sich in der Lobby befinden.
gameList	ist die Liste der Spiele, die existieren und in der Lobby angezeigt werden.

8.24.3 Dokumentation der Elementfunktionen

8.24.3.1 Set<GameServerRepresentation> ComObjects.ComInitLobby.getGameList ( )

Diese Methode liefert eine Liste aller Spiele, die erstellt wurden, damit sie in der Lobby angezeigt werden können.

Rückgabe

die Liste der Spiele.

8.24.3.2 List ComObjects.ComInitLobby.getPlayerList ( )

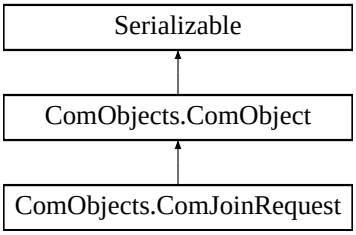
Die Methode liefert die Liste aller Spieler, die in der Lobby sind.

Rückgabe

die Liste der Spieler.

8.25 ComObjects.ComJoinRequest Klassenreferenz

Klassendiagramm für ComObjects.ComJoinRequest:



Öffentliche Methoden

- ComJoinRequest (String gameMasterName)
- String getGameMasterName ()

8.25.1 Ausführliche Beschreibung

Sie ist eine Nachricht, die an den Server gesendet wird, wenn der Spieler einem bestimmten Spiel beitreten will. Dazu enthält es den Namen des Spielleiters als String.

8.25.2 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

8.25.2.1 ComObjects.ComJoinRequest.ComJoinRequest (String *gameMasterName*)

Dies ist der Kontruktor für eine neue ConJoinRequest-Nachricht.

Ein Spiel kann durch den eindeutigen Namen der Spielleiters identifiziert werden.

Parameter

gameMaster-Name	ist der Name der Spielleiters.

8.25.3 Dokumentation der Elementfunktionen

8.25.3.1 String ComObjects.ComJoinRequest.getGameMasterName ( )

Diese Methode gibt den Namen des Spielleiters zurück.

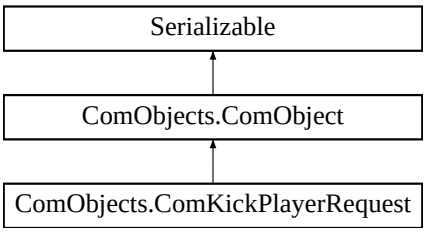
Dieser ist eindeutig, so kann ein bestimmtes Spiel identifiziert werden.

Rückgabe

den Namen des Spielleiters.

8.26 ComObjects.ComKickPlayerRequest Klassenreferenz

Klassendiagramm für ComObjects.ComKickPlayerRequest:



Öffentliche Methoden

- ComKickPlayerRequest (String playerName)
- String getPlayerName ()

8.26.1 Ausführliche Beschreibung

Sie ist eine Nachricht an den Server, die angibt einen Spieler vom Spiel zu entfernen. Dazu enthält es einen String, der den Namen des Spielers enthält.

8.26.2 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

8.26.2.1 ComObjects.ComKickPlayerRequest.ComKickPlayerRequest (String *playerName*)

Dies ist der Kontruktor für eine neue ComKickPlayerRequest-Nachricht.

Diese enthält den Namen des Spielers, der aus den Spiel gelöscht werden soll.

Parameter

playerName	ist der Name des Spielers.

8.26.3 Dokumentation der Elementfunktionen

8.26.3.1 String ComObjects.ComKickPlayerRequest.getPlayerName ( )

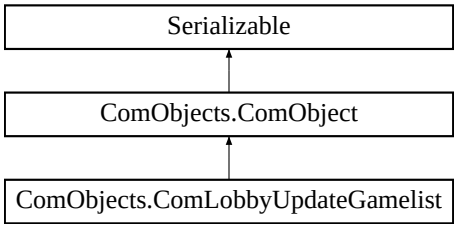
Diese Methode liefert den Namen des Spielers, der aus dem Spiel entfernt werden soll.

Rückgabe

den Spielernamen.

8.27 ComObjects.ComLobbyUpdateGamelist Klassenreferenz

Klassendiagramm für ComObjects.ComLobbyUpdateGamelist:



Öffentliche Methoden

- ComLobbyUpdateGamelist (boolean removeFlag, GameServerRepresentation gameServer)
- boolean isRemoveFlag ()
- GameServerRepresentation getGameServer ()

8.27.1 Ausführliche Beschreibung

Sie aktualisiert die Gameliste in der Lobby. Dazu enthält sie den GameServer und ein RemoveFlag.

8.27.2 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

8.27.2.1 ComObjects.ComLobbyUpdateGamelist.ComLobbyUpdateGamelist (boolean *removeFlag,* GameServerRepresentation *gameServer*)

Dies ist der Kontruktor für eine neue ComLobbyUpdateGamelist-Nachricht.

Parameter

removeFlag	zeigt an, ob das Spiel gelöscht werden soll.
gameServer	ist das Spiel.

8.27.3 Dokumentation der Elementfunktionen

8.27.3.1 GameServerRepresentation ComObjects.ComLobbyUpdateGamelist.getGameServer ( )

Diese Methode liefert das Spiel, das geupdated werden soll.

Rückgabe

das Spiel.

8.27.3.2 boolean ComObjects.ComLobbyUpdateGamelist.isRemoveFlag ( )

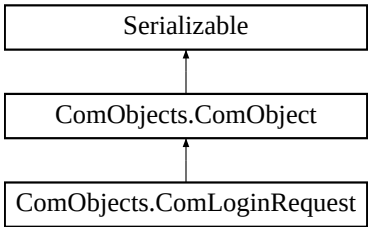
Diese Methode liefert, ob ein Spiel gelöscht werden soll oder nicht.

Rückgabe

ob das Spiel gelöscht wird.

8.28 ComObjects.ComLoginRequest Klassenreferenz

Klassendiagramm für ComObjects.ComLoginRequest:



Öffentliche Methoden

- ComLoginRequest (String name)
- String getPlayerName ()

8.28.1 Ausführliche Beschreibung

Sie ist eine Nachricht, die beim Login an den Server gesendet wird. Dazu enthält sie den Namen des Spielers, der sich einloggen möchte.

8.28.2 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

8.28.2.1 ComObjects.ComLoginRequest.ComLoginRequest (String *name*)

Dies ist der Kontruktor für eine neue ComLoginRequest-Nachricht.

Parameter

name	ist der Name des Spielers, des sich einloggen möchte.

8.28.3 Dokumentation der Elementfunktionen

8.28.3.1 String ComObjects.ComLoginRequest.getPlayerName ( )

Diese Methode liefert den Namen des Spielers, des sich einloggen möchte.

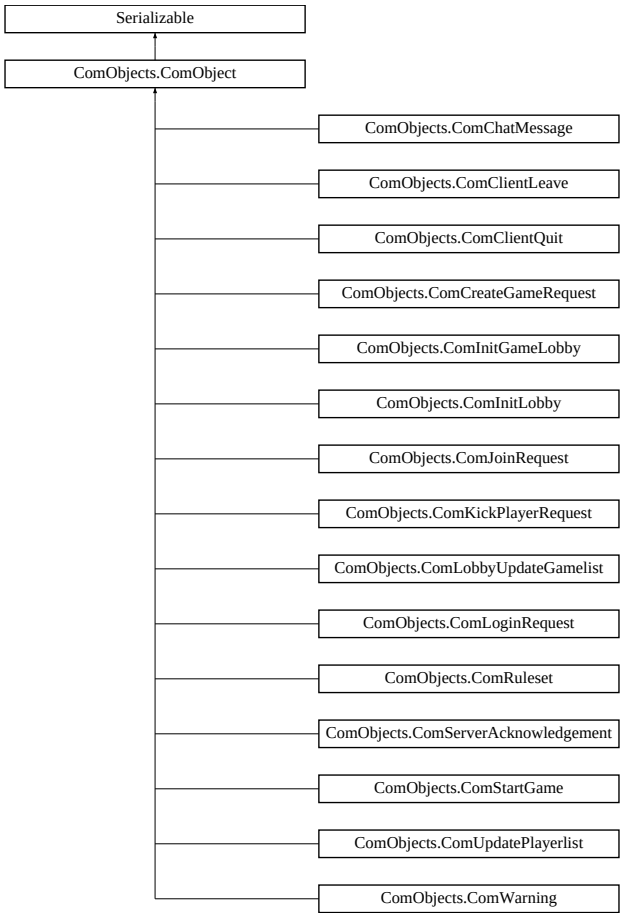
Dieser muss auf Eindeutigkeit geprüft werden.

Rückgabe

den Spielernamen.

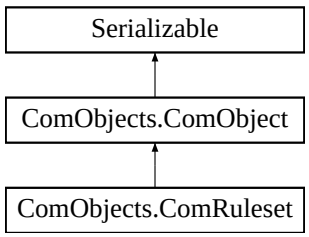
8.29 ComObjects.ComObject Klassenreferenz

Klassendiagramm für ComObjects.ComObject:



8.30 ComObjects.ComRuleset Klassenreferenz

Klassendiagramm für ComObjects.ComRuleset:



Öffentliche Methoden

- ComRuleset (RulesetMessage rulesetMessage)
- RulesetMessage getRulesetMessage ()

8.30.1 Ausführliche Beschreibung

Sie ist die grundlegende Nachricht eines Regelwerkaufrufes und enthält eine verfeinerte Nachricht mit weiteren Informationen, die RulesetMessage.

8.30.2 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

8.30.2.1 ComObjects.ComRuleset.ComRuleset (RulesetMessage *rulesetMessage*)

Dies ist der Kontruktor für eine neue ComResult-Nachricht.

Parameter

rulesetMessage	ist eine Nachricht, die ans Ruleset gesendet werden soll.

8.30.3 Dokumentation der Elementfunktionen

8.30.3.1 RulesetMessage ComObjects.ComRuleset.getRulesetMessage ( )

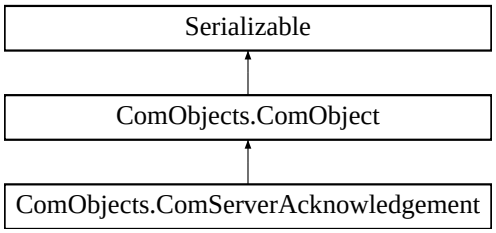
Diese Methode gibt die Nachricht zurück, die ans Ruleset gesendet werden soll.

Rückgabe

die Nachricht.

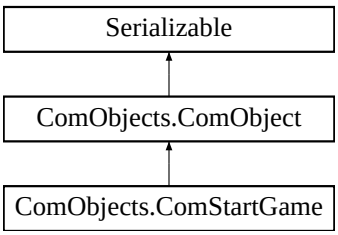
8.31 ComObjects.ComServerAcknowledgement Klassenreferenz

Klassendiagramm für ComObjects.ComServerAcknowledgement:



8.32 ComObjects.ComStartGame Klassenreferenz

Klassendiagramm für ComObjects.ComStartGame:

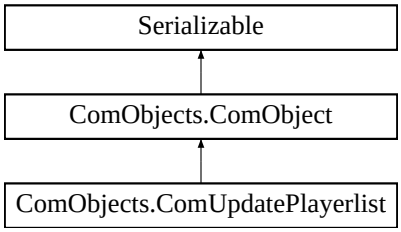


8.32.1 Ausführliche Beschreibung

Sie wird versendet, wenn ein Spiel gestartet werden soll.

8.33 ComObjects.ComUpdatePlayerlist Klassenreferenz

Klassendiagramm für ComObjects.ComUpdatePlayerlist:



Öffentliche Methoden

- ComUpdatePlayerlist (String playerName, boolean removeFlag)
- String getPlayerName ()
- boolean isRemoveFlag ()

8.33.1 Ausführliche Beschreibung

Sie sendet eine Nachricht zum Update der Playerliste in der Lobby und Spiellobby. Dazu enthält sie den Player und ein removeFlag.

8.33.2 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

8.33.2.1 ComObjects.ComUpdatePlayerlist.ComUpdatePlayerlist (String *playerName,* boolean *removeFlag*)

Dies ist der Kontruktor für eine neue ComUpdatePlayerlist-Nachricht.

Diese beinhaltet den Namen des Spielers und die Angabe ob er gelöscht werden soll.

Parameter

playerName	ist der Name der Spielers.
removeFlag	zeigt, ob der Spieler gelöscht werden soll.

8.33.3 Dokumentation der Elementfunktionen

8.33.3.1 String ComObjects.ComUpdatePlayerlist.getPlayerName ( )

Diese Methode gibt den Namen des Spielers zurück.

Rückgabe

den Spielernamen.

8.33.3.2 boolean ComObjects.ComUpdatePlayerlist.isRemoveFlag ( )

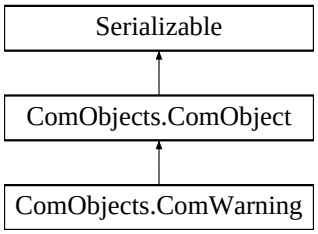
Diese Methode gibt zurück, ob der Spieler aus der Liste gelöscht werden soll oder nicht.

Rückgabe

ob der Spieler gelöscht werden soll.

8.34 ComObjects.ComWarning Klassenreferenz

Klassendiagramm für ComObjects.ComWarning:



Öffentliche Methoden

- ComWarning (String warning)
- String getWarning ()

8.34.1 Ausführliche Beschreibung

Sie soll dem Spieler eine Mitteilung senden und so über ein Fehlerevent informieren.

8.34.2 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

8.34.2.1 ComObjects.ComWarning.ComWarning (String *warning*)

Dies ist der Konstruktor einer neuen ComWarning-Nachricht.

Er enthält eine Warnung an den Spieler, wenn ein Fehler passiert.

Parameter

warning	ist die Warnung, die der Spieler erhält.

8.34.3 Dokumentation der Elementfunktionen

8.34.3.1 String ComObjects.ComWarning.getWarning ( )

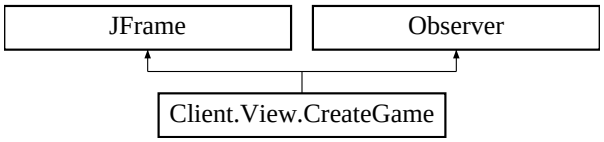
Diese Methode gibt die Nachricht zurück, die dem Spieler den Fehler mitteilt.

Rückgabe

die Warnnachricht.

8.35 Client.View.CreateGame Klassenreferenz

Klassendiagramm für Client.View.CreateGame:



Öffentliche Methoden

- CreateGame () throws IOException
- void update (Observable o, Object arg)

8.35.1 Ausführliche Beschreibung

Es bietet alle Komponenten, um ein Regelwerk zu wählen, einen Spielnamen festzulegen und das Spiel durch ein Passwort zu schätzen. In der Spielerstellung wird ein Titelbild des ausgewählten Spiels und eine kurze Beschreibung angezeigt. über 'Leave' kehrt der Spieler in die Lobby zurück und mit 'Create' wird das Spiel erstellt.

Autor

M4nkey

8.35.2 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

8.35.2.1 Client.View.CreateGame.CreateGame ( ) throws IOException

Erstellt das CreateGame Fenster.

Ausnahmebehandlung

IOException	

8.35.3 Dokumentation der Elementfunktionen

8.35.3.1 void Client.View.CreateGame.update (Observable *o,* Object *arg*)

Wird durch notify() im ClientModel aufgerufen.

Je nach dem in arg übergebenen Befehl wird ein Update des Fensters ausgeführt oder eine Fehlermeldung angezeigt.

Parameter

o	erwartet ein Objekt von der Klasse ClientModel
arg	erwartet: windowChangeAcknowledged, windowChangeDenied

8.36 Client.View.DiscardPile Klassenreferenz

8.36.1 Ausführliche Beschreibung

Autor

m4nkey

8.37 Client.View.DrawDeck Klassenreferenz

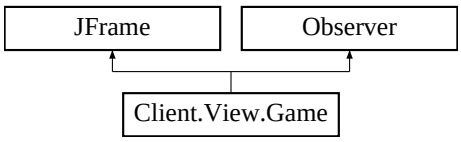
8.37.1 Ausführliche Beschreibung

Autor

m4nkey

8.38 Client.View.Game Klassenreferenz

Klassendiagramm für Client.View.Game:



Öffentliche Methoden

- Game () throws IOException
- void update (Observable o, Object arg)

8.38.1 Ausführliche Beschreibung

Außerdem können über ein Dropdown-Menü Änderungen an Hintergrundbild und Kartenhintergründen vorgenommen werden. Schließen beendet das Spiel und der Spieler wird in die Lobby zurückgeleitet.

Autor

M4nkey

8.38.2 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

8.38.2.1 Client.View.Game.Game ( ) throws IOException

Erstellt das Game Fenster.

Ausnahmebehandlung

IOException	

8.38.3 Dokumentation der Elementfunktionen

8.38.3.1 void Client.View.Game.update (Observable *o*, Object *arg*)

Wird durch notify() im ClientModel aufgerufen.

Je nach dem in arg übergebenen Befehl wird ein Update des Fensters ausgeführt oder eine Fehlermeldung angezeigt.

Parameter

o	erwartet ein Objekt von der Klasse ClientModel
arg	erwartet: chatMessage, playedCardsUpdate, otherDataUpdate

8.39 Ruleset.GameClientUpdate Klassenreferenz

Öffentliche Methoden

- ArrayList< Card > getOwnHand ()
- Map< String, Card > getPlayedCards ()
- OtherData getOwnData ()
- ArrayList< OtherData > getOtherPlayerData ()

8.39.1 Ausführliche Beschreibung

Das wären seine Spielhand, der Ablagestapel sowie die Otherdata von allen Spielern. Bei Wizard enthält es auch die momentane Trumpfkarte.

8.39.2 Dokumentation der Elementfunktionen

8.39.2.1 ArrayList<OtherData> Ruleset.GameClientUpdate.getOtherPlayerData ( )

Holt die Spieldaten der anderen Spieler.

Rückgabe

otherPlayerData Die Spieldaten der anderen Spieler

8.39.2.2 OtherData Ruleset.GameClientUpdate.getOwnData ( )

Holt die zusätzlichen Spieldaten des Client.

Rückgabe

ownData Die Spieldaten des Clients

8.39.2.3 ArrayList<Card> Ruleset.GameClientUpdate.getOwnHand ( )

Holt die Karten die der Client auf der Hand hat.

Rückgabe

ownHand Die Hand des Clients

8.39.2.4 Map<String, Card> Ruleset.GameClientUpdate.getPlayedCards ( )

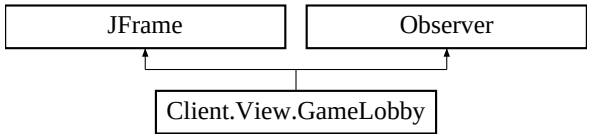
Holt die gespielten Karten auf dem Ablagestapel.

Rückgabe

discardPile Die gespielten Karten

8.40 Client.View.GameLobby Klassenreferenz

Klassendiagramm für Client.View.GameLobby:



Öffentliche Methoden

- void update (Observable o, Object arg)

8.40.1 Ausführliche Beschreibung

Der Spielleiter kann Spieler mit dem Remove Player Button entfernen. Über Leave kehren die Spieler in die Lobby zurück. Der spielinterne Chat ist ab hier verfügbar.

Autor

M4nkey

8.40.2 Dokumentation der Elementfunktionen

8.40.2.1 void Client.View.GameLobby.update (Observable *o,* Object *arg*)

Wird durch notify() im ClientModel aufgerufen.

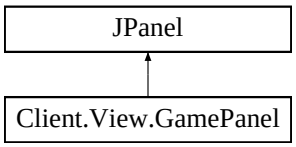
Je nach dem in arg übergebenen Befehl wird ein Update des Fensters ausgeführt oder eine Fehlermeldung angezeigt.

Parameter

o	erwartet ein Objekt von der Klasse ClientModel
arg	erwartet: windowChangeAcknowledged, windowChangeDenied, playerListUpdate, windowChangeForced, chatMessage

8.41 Client.View.GamePanel Klassenreferenz

Klassendiagramm für Client.View.GamePanel:



8.41.1 Ausführliche Beschreibung

Es besteht aus veschiedenen Panelobjekten, welche je nach Regelwerk auf das Spielfeld gezeichnet werden. Dazu gehören die eigenen Karten, eventuell ausgewählte Karten, ein Textfeld z.B. zur Anzeige der Anzahl der restlichen Karten der Mitspieler und den Ablagestapel (/L194/). Nach jeder Runde wird der Punktestand aktualisiert.

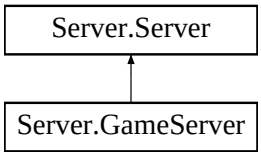
Autor

m4nkey

8.42 Ruleset.GamePhase Enum-Referenz

8.43 Server.GameServer Klassenreferenz

Klassendiagramm für Server.GameServer:



Öffentliche Methoden

- GameServer (LobbyServer server, Player gameMaster, String GameName, RulesetType ruleset, String password, boolean hasPassword)
- synchronized void addPlayer (Player player)
- synchronized void removePlayer (Player player)
- void receiveMessage (Player player, ComKickPlayerRequest kickPlayer)
- void receiveMessage (Player player, ComChatMessage chat)
- void receiveMessage (Player player, ComClientLeave leave)
- void receiveMessage (Player player, ComClientQuit quit)
- void receiveMessage (Player player, ComStartGame start)
- void receiveMessage (Player player, ComRuleset ruleset)
- ComInitGameLobby initLobby ()

8.43.1 Ausführliche Beschreibung

Sie verwaltet die Kommunikation zwischen den Clients während eines Spieles. Die GameServer-Klasse erbt Methoden zur Kommunikation vom Server. Der GameServer tauscht Nachrichten zwischen Ruleset und Player aus, um so den Spielablauf zu koordinieren.

Autor

Viktoria

8.43.2 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

8.43.2.1 Server.GameServer.GameServer (LobbyServer *server,* Player *gameMaster,* String *GameName,* RulesetType *ruleset,* String *password,* boolean *hasPassword*)

Konstruktor des GameServers.

Setzt die Attribute lobbyServer, name, password, hasPasword und rulesetType auf die übergebenen Werte. Setzt den gameMasterName auf den Namen des gameMaster und fügt den gameMaster dem Set an Spielern hinzu. Bestimmt mithilfe des Enums RulesetType das Ruleset und erstellt es. Setzt currentPlayers auf eins und maxPlayers je nach Ruleset.

Parameter

server	ist der LobbyServer der den GameServer erstellt hat.
gameMaster	ist der Name des Spielleiters
GameName	ist der Name des Spiels
ruleset	gibt an, welches Ruleset verwendet wird
password	speichert das Passwort des Spiels
hasPassword	gibt an,ob das Spiel ein Passwort hat

8.43.3 Dokumentation der Elementfunktionen

8.43.3.1 synchronized void Server.GameServer.addPlayer (Player *player*)

Diese Methode wird vom abstrakten Server vererbt.

Zusätzlich wird die Zahl der currentPlayers um eins Erhöht.

Parameter

player	ist der Player, der hinzugefügt wird

8.43.3.2 ComInitGameLobby Server.GameServer.initLobby ( )

Baut ein neues ComInitGameLobby Objekt und gibt es zurück.

Rückgabe

Gibt das ComInitGameLobby Objekt zurück

8.43.3.3 void Server.GameServer.receiveMessage (Player *player,* ComKickPlayerRequest *kickPlayer*)

Diese Methode ist dafur zuständig zu ermitteln, was passiert wenn ein Spieler aus der GameLobby geworfen wird.

Der Player wird durch Aufruf von changeServer an die Lobby zurückgegeben. An diesen Spieler wird ein ComWarning und ein ComInitLobby geschickt. Danach wird ein ComUpdatePlayerlist Objekt mit broadcast an alle Client im Spiel verschickt.

Parameter

player	ist der Threat der die Nachricht erhalten hat
kicked	ist das ComObject, das verarbeitet wird

8.43.3.4 void Server.GameServer.receiveMessage (Player *player,* ComChatMessage *chat*)

Diese Methode ist dafur zuständig eine Chatnachricht an alle Clients im Spiel zu verschicken.

Dafür wird die ComChatMessage mit broadcast an alle Spieler im playerSet verteilt.

Parameter

player	ist der Threat der die Nachricht erhalten hat
chat	ist das ComObject, das die Chatnachricht enthält

8.43.3.5 void Server.GameServer.receiveMessage (Player *player,* ComClientLeave *leave*)

Diese Methode gibt einen Player, der die GameLobby verlassen will, durch Aufruf von changeServer an die ServerLobby zurück und schickt ihm ein ComInitLobby.

Danach wird ein ComUpdatePlayerlist Objekt mit broadcast an alle Clients im Spiel verschickt.

Parameter

player	ist der Threat der die Nachricht erhalten hat
leave	ist das ComObject, welches angibt, dass der Spieler in die Lobby zurückkehrt

8.43.3.6 void Server.GameServer.receiveMessage (Player *player,* ComClientQuit *quit*)

Diese Methode behandelt den Fall, dass ein Spieler das laufende Spiel verlässt.

Sie gibt einen Player, der das Spiel verlassen will, Aufruf von changeServer an die ServerLobby zurück und schickt ihm ein ComInitLobby. Alle Spieler, die sich im Spiel befinden bekommen ein ComWarning und ein ComInitLobby und werden durch Aufruf von changeServer an die Lobby zurückgegeben. Das Spiel wird aufgelöst.

Parameter

player	ist der Threat der die Nachricht erhalten hat

quit	ist das ComObject, welches angibt, dass der Spieler das Spiel verlässt

8.43.3.7 void Server.GameServer.receiveMessage (Player *player,* ComStartGame *start*)

Diese Methode sagt dem Ruleset, dass ein neues Spiel gestartet werden soll.

Parameter

player	ist der Threat der die Nachricht erhalten hat
start	ist das ComObject, dass angibt, dass das Spiel gestartet werden soll

8.43.3.8 void Server.GameServer.receiveMessage (Player *player,* ComRuleset *ruleset*)

Diese Methode gibt das erhaltene ComRuleset durch einen Aufruf von resolveMessage an das Ruleset weiter.

Parameter

player	ist der Threat der die Nachricht erhalten hat
ruleset	ist das ComObject, das zeigt, dass das Object vom Ruleset bearbeitet werden muss

8.43.3.9 synchronized void Server.GameServer.removePlayer (Player *player*)

Diese Methode wird vom abstrakten Server vererbt.

Zusätzlich wird die Zahl der currentPlayers um eins Verringert.

Parameter

player	ist der Player, der entfernt wird

8.44 Server.GameServerRepresentation Klassenreferenz

Öffentliche Methoden

- GameServerRepresentation (String gameMaster, String gameName, int max, int current, RulesetType type, boolean password)

8.44.1 Ausführliche Beschreibung

Sie wird dem ComObjekt ComLobbyUpdateGameList angehängt, um die Spielliste in der GameLobby aktualisieren zu können

Autor

Viktoria

8.44.2 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

8.44.2.1 Server.GameServerRepresentation.GameServerRepresentation (String *gameMaster,* String *gameName,* int *max,* int *current,* RulesetType *type,* boolean *password*)

Der Konstruktor der Klasse GameServerRepresentation initialisiert die Attribute mit den vom GameServer übergebenen Werten.

Parameter

gameMaster	der Name des Spielleiters
gameName	der Name des Spiels
max	Maximal mögliche Anzahl teilnehmender Spieler
current	Anzahl momentaner Spieler
type	Welches Ruleset verwendet wird
password	ob das Spiel ein Passwort hat

8.45 Ruleset.GameState Klassenreferenz

Öffentliche Methoden

- void setCurrentPlayer (PlayerState player)
- PlayerState getCurrentPlayer ()
- ArrayList< Card > getCardsLeftInDeck ()
- Map< String, Card > getPlayedCards ()
- PlayerState getPlayer (String name)
- void setTrumpCard (Card trumpCard)
- Card getTrumpCard ()
- int getNumberOfPlayedCards ()
- boolean playCard (Card card)

8.45.1 Ausführliche Beschreibung

Es enthält die einzelnen PlayerStates, sowie Informationen zum Ablage-, Aufnahmestapel, Rundenanzahl, den momentan aktiven Spieler sowie GamePhase.

8.45.2 Dokumentation der Elementfunktionen

8.45.2.1 ArrayList<Card> Ruleset.GameState.getCardsLeftInDeck ( )

Holt die Karten die noch im Aufnahmestapel sind.

Rückgabe

cardsLeftInDeck Holt die Karten die noch im Aufnahmestapel sind

8.45.2.2 PlayerState Ruleset.GameState.getCurrentPlayer ( )

Holt den Spieler der momentan am Zug ist.

Rückgabe

currentPlayer Der Spielzustand des Spielers der grad am Zug ist

8.45.2.3 int Ruleset.GameState.getNumberOfPlayedCards ( )

Holt die Anzahl der gespielten Karten.

Rückgabe

Die Anzahl der gespielten Karten

8.45.2.4 Map<String,Card> Ruleset.GameState.getPlayedCards ( )

Holt die gespielten Karten im Ablagestapel.

Rückgabe

discardPile Die gespielten Karten

8.45.2.5 PlayerState Ruleset.GameState.getPlayer (String *name*)

Holt einen bestimmten Spieler.

Parameter

name	Der Name des Spielers

Rückgabe

player Der Spielzustand des Spielers

8.45.2.6 Card Ruleset.GameState.getTrumpCard ( )

Holt die momentane Trumpfkarte im Spiel.

Rückgabe

trumpCard Die momentane Trumpfkarte

8.45.2.7 boolean Ruleset.GameState.playCard (Card *card*)

Entfernt eine Karte aus der Hand des currentPlayer und legt sie auf dem Ablagestapel.

Parameter

card	Die gespielte Karte

Rückgabe

isInHand Gibt true zurück wenn die gespielte Karte auf der Hand vom Spieler liegt und false sonst

8.45.2.8 void Ruleset.GameState.setCurrentPlayer (PlayerState *player*)

Setzt einen neuen Spieler als currentPlayer.

Parameter

player	Der neue currentPlayer

8.45.2.9 void Ruleset.GameState.setTrumpCard (Card *trumpCard*)

Setzt die Trumpfkarte.

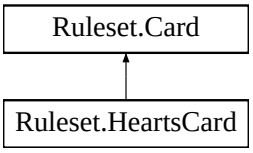
Parameter

trumpCard	Die Trumpfkarte

8.46 Ruleset.HearthsDeck Klassenreferenz

8.47 Ruleset.HeartsCard Klassenreferenz

Klassendiagramm für Ruleset.HeartsCard:



Öffentliche Methoden

- int getPoints ()
- HeartsID getID ()

Weitere Geerbte Elemente

8.47.1 Dokumentation der Elementfunktionen

8.47.1.1 HeartsID Ruleset.HeartsCard.getID ( )

Holt die ID der Karte.

Rückgabe

points Die ID der Karte

8.47.1.2 int Ruleset.HeartsCard.getPoints ( )

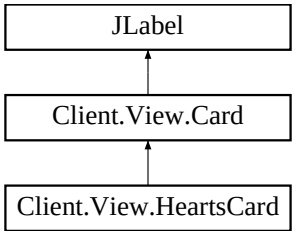
Holt die Punkte der Karte.

Rückgabe

points Die Punkte der Karte

8.48 Client.View.HeartsCard Klassenreferenz

Klassendiagramm für Client.View.HeartsCard:



Öffentliche Methoden

- HeartsCard (HeartsID id)
- HeartsID getCardID ()

8.48.1 Ausführliche Beschreibung

Sie wird verwendet um einzelne Karten auf das Spielfeld zu zeichnen. Dazu enthält sie die Pfadangabe zu dem Ordner, in dem die Bilder der Karten gespeichert sind, und eine ID, um das genaue Bild zu spezifizieren.

Autor

m4nkey

8.48.2 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

8.48.2.1 Client.View.HeartsCard.HeartsCard (HeartsID *id*)

Erstellt eine neue Hearts Karte für die Anzeige und zeichnet das Bild, das durch id spezifiziert ist.

Parameter

id	HeartsID der Karte

8.48.3 Dokumentation der Elementfunktionen

8.48.3.1 HeartsID Client.View.HeartsCard.getCardID ( )

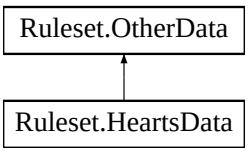
Gibt die HeartsID der Karte zurück

Rückgabe

HeartsID der Karte

8.49 Ruleset.HeartsData Klassenreferenz

Klassendiagramm für Ruleset.HeartsData:



Öffentliche Methoden

- int getCompletePoints ()
- int getCurrentPoints ()

8.49.1 Dokumentation der Elementfunktionen

8.49.1.1 int Ruleset.HeartsData.getCompletePoints ( )

Holt den gesamten Punktestand eines Spielers.

Rückgabe

Der Gesamtpunktstand eines Spielers

8.49.1.2 int Ruleset.HeartsData.getCurrentPoints ( )

Holt den momentanen Punktestand eines Spielers.

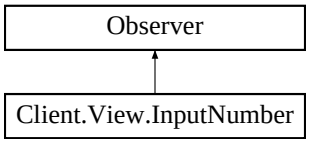
Rückgabe

Der momentane Punktestand eines Spielers

8.50 Ruleset.HeartsID Enum-Referenz

8.51 Client.View.InputNumber Klassenreferenz

Klassendiagramm für Client.View.InputNumber:



Öffentliche Methoden

- void update (Observable o, Object arg)

8.51.1 Ausführliche Beschreibung

Autor

m4nkey

8.51.2 Dokumentation der Elementfunktionen

8.51.2.1 void Client.View.InputNumber.update (Observable *o*, Object *arg*)

Wird durch notify() im ClientModel aufgerufen.

Je nach dem in arg übergebenen Befehl wird ein Update des Fensters ausgeführt oder eine Fehlermeldung angezeigt.

Parameter

o	erwartet ein Objekt von der Klasse ClientModel
arg	erwartet: openInputNumber

8.52 Client.View.Language Enum-Referenz

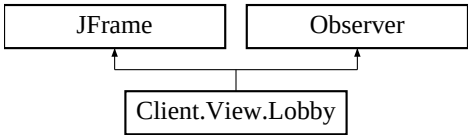
8.52.1 Ausführliche Beschreibung

Autor

m4nkey

8.53 Client.View.Lobby Klassenreferenz

Klassendiagramm für Client.View.Lobby:



Öffentliche Methoden

- void update (Observable o, Object arg)

8.53.1 Ausführliche Beschreibung

In der Lobby werden die Benutzernamen der sich in der Lobby befindenden Spieler, sowie offene Spiele angezeigt. In der Lobby können Chatnachrichten gesendet und empfangen werden. über 'Leave' verlässt der Spieler das Spiel. über 'Host Game' wird der Spieler zum CreateGame-Fenster weiter geleitet und mit 'Join Game' kann einem bereits erstellten Spiel beigetreten werden.

Autor

M4nkey

8.53.2 Dokumentation der Elementfunktionen

8.53.2.1 void Client.View.Lobby.update (Observable *o*, Object *arg*)

Wird durch notify() im ClientModel aufgerufen.

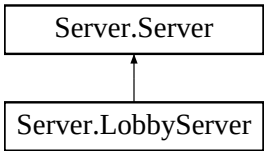
Je nach dem in arg übergebenen Befehl wird ein Update des Fensters ausgeführt oder eine Fehlermeldung angezeigt.

Parameter

o	erwartet ein Objekt von der Klasse ClientModel
arg	erwartet: windowChangeAcknowledged, windowChangeDenied, playerListUpdate, gameListUpdate, chatMessage

8.54 Server.LobbyServer Klassenreferenz

Klassendiagramm für Server.LobbyServer:



Klassen

- class ClientListenerThread

Öffentliche Methoden

- void receiveMessage (Player player, ComChatMessage chat)
- void receiveMessage (Player player, ComClientQuit quit)

- void receiveMessage (Player player, ComCreateGameRequest create)
- void receiveMessage (Player player, ComJoinRequest join)
- void receiveMessage (Player player, ComLoginRequest login)
- ComInitLobby initLobby ()

8.54.1 Ausführliche Beschreibung

Sie erstellt neue Spiele und verwaltet laufende Spiele. Auch wird der Chatverkehr über sie an die verbundenen Spieler weitergeleitet. Die LobbyServer-Klasse erbt Methoden zur Kommunikation vom Server.

Autor

Viktoria

8.54.2 Dokumentation der Elementfunktionen

8.54.2.1 ComInitLobby Server.LobbyServer.initLobby ( )

Baut ein neues ComInitLobby Objekt und gibt es zurück.

Rückgabe

Gibt das ComInitLobby Objekt zurück

8.54.2.2 void Server.LobbyServer.receiveMessage (Player *player,* ComChatMessage *chat*)

Diese Methode ist dafür zuständig eine Chatnachricht an alle Clients im Spiel zu verschicken.

Dafür wird die ComChatMessage mit broadcast an alle Spieler im playerSet verteilt.

Parameter

player	ist der Threat der die Nachricht erhalten hat
chat	ist das ComObject, das die Chatnachricht enthält

8.54.2.3 void Server.LobbyServer.receiveMessage (Player *player,* ComClientQuit *quit*)

Diese Methode schließt die Verbindung, der Player wird aus dem playerSet (bzw.

noNames Set) entfernt, der Name des Players wird aus dem Set names entfernt. War der Spieler im playerSet, wird ein ComUpdatePlayerlist mit broadcast an alle Clients verschickt.

Parameter

player	ist der Threat der die Nachricht erhalten hat
quit	ist das ComObject, welches angibt, dass der Spieler das Spiel vollständig verlässt

8.54.2.4 void Server.LobbyServer.receiveMessage (Player *player,* ComCreateGameRequest *create*)

Diese Methode erstellt einen neuen GameServer fügt ihm den Player hinzu.

Durch broadcast wird sowohl im LobbyServer als auch im GameServer ein ComUpdatePlayerlist verschickt. Zusätzlich wird dem Client mit sendToPlayer ein ComInitGameLobby geschickt.

Parameter

player	ist der Threat der die Nachricht erhalten hat
create	ist das ComObject, welches angibt, dass der Player ein neues Spiel erstellt hat

8.54.2.5 void Server.LobbyServer.receiveMessage (Player *player,* ComJoinRequest *join*)

Diese Methode fügt einen Player dem entsprechenden GameServer hinzu.

Falls das Passwort nicht leer ist wird geprüft, ob es mit dem Passwort des Spieles übereinstimmt, wenn nicht, wird ein ComWarning an den Client geschickt. Ansonsten wird und der Player dem, durch Namen des Spielleiters identifizierten, durch Aufruf von changeServer Gameserver übergeben. Durch broadcast wird sowohl im LobbyServer als auch im GameServer ein ComUpdatePlayerlist verschickt. Zusätzlich wird dem joinendenClient mit sendToPlayer ein ComInitGameLobby geschickt.

Parameter

player	ist der Threat der die Nachricht erhalten hat
join	ist das ComObject, welches angibt, dass der Player einem Spiel beitreten will

8.54.2.6 void Server.LobbyServer.receiveMessage (Player *player,* ComLoginRequest *login*)

Diese Methode überprüft, ob der Name im Set names vorhanden ist, falls ja, wird ein ComWarning an den Client geschickt, falls nein, wird im Player setName aufgerufen.

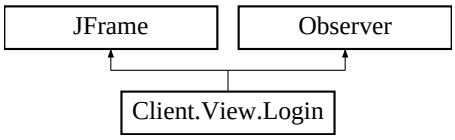
Der Player wird aus dem noNames Set entfernt und in das playerSet eingefügt. Der Name wird in das Set names eingefügt. Dem Client wird ein ComServerAcknowledgement geschickt.

Parameter

player	ist der Threat der die Nachricht erhalten hat
login	ist das ComObject, dass den Benutzernamen des Clients enthält

8.55 Client.View.Login Klassenreferenz

Klassendiagramm für Client.View.Login:



Öffentliche Methoden

- void update (Observable o, Object arg)

8.55.1 Ausführliche Beschreibung

In diesem Fenster kann der Benutzer seinen Namen und die Adresse des Servers eingeben. Außerdem ist über den Login die Auswahl der Sprache möglich. Über den Login-Button wird die Verbindung zum Server hergestellt.

Autor

M4nkey

8.55.2 Dokumentation der Elementfunktionen

8.55.2.1 void Client.View.Login.update (Observable *o,* Object *arg*)

Wird durch notify() im ClientModel aufgerufen.

Je nach dem in arg übergebenen Befehl wird ein Update des Fensters ausgeführt oder eine Fehlermeldung angezeigt.

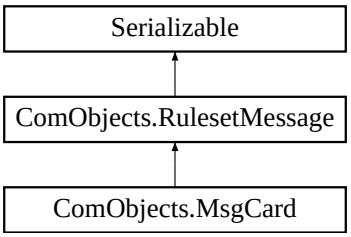
Parameter

o	erwartet ein Objekt von der Klasse ClientModel
arg	erwartet: windowChangeAcknowledged, windowChangeDenied

8.56 Client.MessageListenerThread Klassenreferenz

8.57 ComObjects.MsgCard Klassenreferenz

Klassendiagramm für ComObjects.MsgCard:



Öffentliche Methoden

- MsgCard (Card card)
- Card getCard ()

8.57.1 Ausführliche Beschreibung

Sie beinhaltet die ausgespielte Karte eines Spielers.

8.57.2 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

8.57.2.1 ComObjects.MsgCard.MsgCard (Card *card*)

Dies ist der Kontruktor für eine neue MsgCard-Nachricht.

Diese enthält die Information, welche Karte von einem Spieler gespielt wurde.

Parameter

card	ist die Karte.

8.57.3 Dokumentation der Elementfunktionen

8.57.3.1 Card ComObjects.MsgCard.getCard ( )

Diese Methode gibt die ausgespielte Karte des Spielers zurück.

Rückgabe

die Karte.

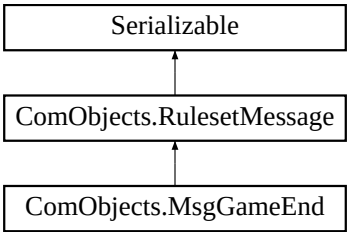
8.58 ComObjects.MsgCardRequest Klassenreferenz

8.58.1 Ausführliche Beschreibung

Diese Nachricht wird von Server gesendet, um einem Spieler mitzuteilen, dass er das Spielen einer Karte erwartet.

8.59 ComObjects.MsgGameEnd Klassenreferenz

Klassendiagramm für ComObjects.MsgGameEnd:

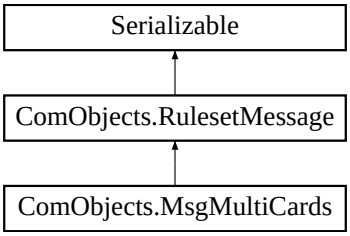


8.59.1 Ausführliche Beschreibung

Sie signalisiert dem ClientRuleset, dass das Spiel zu Ende ist.

8.60 ComObjects.MsgMultiCards Klassenreferenz

Klassendiagramm für ComObjects.MsgMultiCards:



Öffentliche Methoden

- MsgMultiCards (Set cardList)
- Set< Card > getCardList ()

8.60.1 Ausführliche Beschreibung

Sie liefert mehrere Karten zum Tausch für das Regelwerk Hearts.

8.60.2 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

8.60.2.1 ComObjects.MsgMultiCards.MsgMultiCards (Set *cardList*)

Dies ist der Kontruktor für eine neue MsgMultiCards-Nachricht.

Parameter

cardList	ist die Liste der ausgewählten Karten.

8.60.3 Dokumentation der Elementfunktionen

8.60.3.1 Set<Card> ComObjects.MsgMultiCards.getCardList ( )

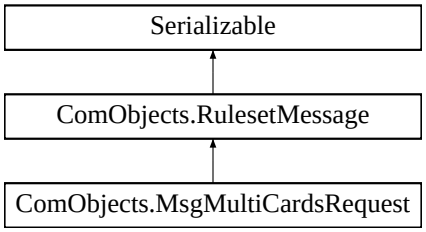
Gibt die Liste der gewählten Karten zurück.

Rückgabe

die Liste der Karten.

8.61 ComObjects.MsgMultiCardsRequest Klassenreferenz

Klassendiagramm für ComObjects.MsgMultiCardsRequest:



Öffentliche Methoden

- int getCount ()

8.61.1 Dokumentation der Elementfunktionen

8.61.1.1 int ComObjects.MsgMultiCardsRequest.getCount ( )

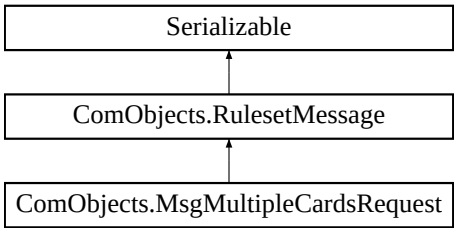
Diese Methode gibt die Anzahl der Karten zurück, die der Server vom Spieler erwartet.

Rückgabe

die Anzahl der Karten.

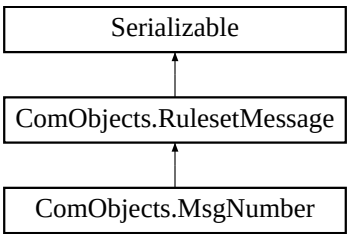
8.62 ComObjects.MsgMultipleCardsRequest Klassenreferenz

Klassendiagramm für ComObjects.MsgMultipleCardsRequest:



8.63 ComObjects.MsgNumber Klassenreferenz

Klassendiagramm für ComObjects.MsgNumber:



Öffentliche Methoden

- MsgNumber (int number)
- int getNumber ()

8.63.1 Ausführliche Beschreibung

Sie enthält eine Zahl.

8.63.2 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

8.63.2.1 ComObjects.MsgNumber.MsgNumber (int *number*)

Dies ist der Kontruktor für eine neue MsgNumber-Nachricht.

Parameter

number	ist eine Eingabe eines Spielers

8.63.3 Dokumentation der Elementfunktionen

8.63.3.1 int ComObjects.MsgNumber.getNumber ( )

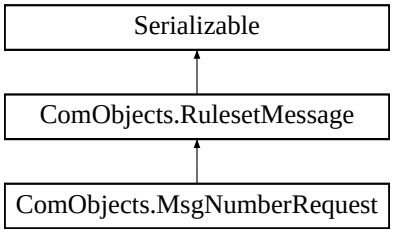
Diese Methode liefert die Eingabe eines Spielers.

Rückgabe

eine Zahl, die Eingabe des Spielers.

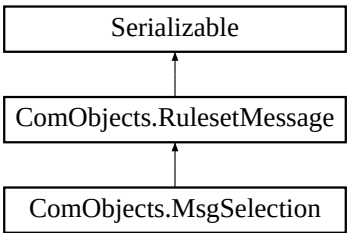
8.64 ComObjects.MsgNumberRequest Klassenreferenz

Klassendiagramm für ComObjects.MsgNumberRequest:



8.65 ComObjects.MsgSelection Klassenreferenz

Klassendiagramm für ComObjects.MsgSelection:



Öffentliche Methoden

- MsgSelection (int selection)
- int getSelection ()

8.65.1 Ausführliche Beschreibung

Diese Nachricht enthält Information über eine Auswahl, die der Spieler getroffen hat. Die Wahlmöglichkeiten werden durch Integer repräsentiert.

8.65.2 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

8.65.2.1 ComObjects.MsgSelection.MsgSelection (int *selection*)

Dies ist der Kontruktor für eine neue MsgSelection-Nachricht.

Parameter

selection	ist die getroffene Auswahl, repräsentiert durch einen Integer.

8.65.3 Dokumentation der Elementfunktionen

8.65.3.1 int ComObjects.MsgSelection.getSelection ( )

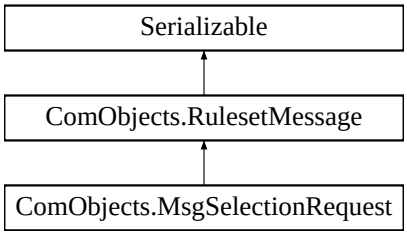
Diese Methode gibt die Auswahl des Spieler zurück, die er gemacht hat.

Rückgabe

die Auswahl.

8.66 ComObjects.MsgSelectionRequest Klassenreferenz

Klassendiagramm für ComObjects.MsgSelectionRequest:

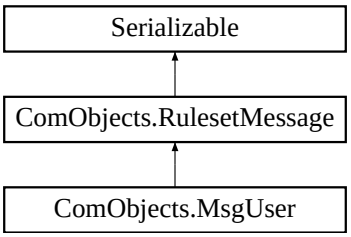


8.66.1 Ausführliche Beschreibung

Diese Nachricht sendet der Server an einen Spieler, wenn er eine Auswahl von diesem erwartet.

8.67 ComObjects.MsgUser Klassenreferenz

Klassendiagramm für ComObjects.MsgUser:



Öffentliche Methoden

- MsgUser (GameClientUpdate gameClientUpdate)
- GameClientUpdate getGameClientUpdate ()

8.67.1 Ausführliche Beschreibung

Sie wird dem Client gesendet, um dem ClientRuleset den aktuellen Spielzustand in Form eines GameClientUpdate zu übermitteln.

8.67.2 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

8.67.2.1 ComObjects.MsgUser.MsgUser (GameClientUpdate *gameClientUpdate*)

Dies ist der Konstruktor einer neuen MsgUser-Nachricht.

Parameter

gameClient-Update	ist der aktuelle Spielstand.

8.67.3 Dokumentation der Elementfunktionen

8.67.3.1 GameClientUpdate ComObjects.MsgUser.getGameClientUpdate ( )

Diese Methode liefert den den aktuellen Spielzustand, der für ein Update benötigt wird.

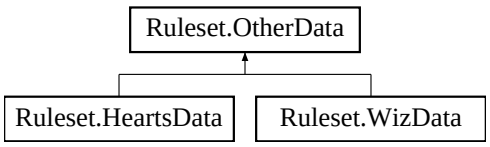
Rückgabe

den aktuellen Spielzustand.

8.68 Client.MVMessages Schnittstellenreferenz

8.69 Ruleset.OtherData Klassenreferenz

Klassendiagramm für Ruleset.OtherData:



Öffentliche Methoden

- String getname ()

8.69.1 Dokumentation der Elementfunktionen

8.69.1.1 String Ruleset.OtherData.getname ( )

Holt den Namen des Spielers.

Rückgabe

name Der Name des Spielers

8.70 Client.View.OtherPlayer Klassenreferenz

8.70.1 Ausführliche Beschreibung

Autor

m4nkey

8.71 Client.View.OwnHand Klassenreferenz

8.71.1 Ausführliche Beschreibung

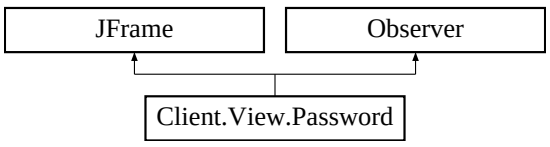
Der Spieler kann eine Karte durch Anklicken auswählen und durch einen zweiten Klick ausspielen.

Autor

m4nkey

8.72 Client.View.Password Klassenreferenz

Klassendiagramm für Client.View.Password:



Öffentliche Methoden

- void update (Observable o, Object arg)

8.72.1 Ausführliche Beschreibung

Autor

M4nkey

8.72.2 Dokumentation der Elementfunktionen

8.72.2.1 void Client.View.Password.update (Observable *o,* Object *arg*)

Wird durch notify() im ClientModel aufgerufen.

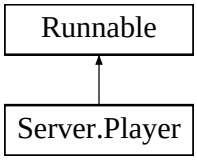
Je nach dem in arg übergebenen Befehl wird ein Update des Fensters ausgeführt oder eine Fehlermeldung angezeigt.

Parameter

o	erwartet ein Objekt von der Klasse ClientModel
arg	erwartet: windowChangeAcknowledged, windowChangeDenied

8.73 Server.Player Klassenreferenz

Klassendiagramm für Server.Player:



Öffentliche Methoden

- Player (Server lobbyServer, ObjectOutput output, ObjectInput input)
- void send (ComObject com)
- void changeServer (Server newServer)
- String getName ()
- void setName (String newName)

8.73.1 Ausführliche Beschreibung

Sie verwaltet für die Dauer einer Serververbindung die Verbindung zum Client

Autor

Viktoria

8.73.2 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

8.73.2.1 Server.Player.Player (Server *lobbyServer,* ObjectOutput *output,* ObjectInput *input*)

Konstruktor des Players, in ihm werden die Attribute server, comOut und ComIn mit vom ClientListererThret übergebenen werten Instanziiert.

Parameter

lobbyServer	ist der LobbyServer, der zu Beginn den Player verwaltet.
output	ist der ObjectOutput an den entsprechenden Client
input	ist der ObjectInput vom entsprechenden Client

8.73.3 Dokumentation der Elementfunktionen

8.73.3.1 void Server.Player.changeServer (Server *newServer*)

Diese Methode wechselt beim Player den Server an den er comObjects weiterleiten soll.

Dabei wird er aus dem playerSet des alten Servers entfernt und in das playerSet des neuen Players eingefugt. Danach wird vom neuen Server ein ComUpdatePlayerlist Objekt mit broadcast an alle Clients, die vom Server verwaltet werden, verschickt.

Parameter

newServer	ist der neue Server

8.73.3.2 String Server.Player.getName ( )

Getter-Methode für den Benutzernamen.

Rückgabe

gibt den Benutzernamen des Spielers zurück

8.73.3.3 void Server.Player.send (ComObject *com*)

Diese Methode schickt ein ComObjekt an den Client.

Parameter

com	ist das ComObject das verschickt wird

8.73.3.4 void Server.Player.setName (String *newName*)

Setter-Methode für den Benutzernamen.

Parameter

newName	ist der neue Name

8.74 Ruleset.PlayerState Klassenreferenz

Öffentliche Methoden

- String getName ()
- ArrayList< Card > getHand ()
- OtherData getOtherData ()
- void addCard (Card card)
- boolean removeCard (Card card)

8.74.1 Ausführliche Beschreibung

Sie enthält den Namen des Spielers, seine Handkarten und OtherData.

8.74.2 Dokumentation der Elementfunktionen

8.74.2.1 void Ruleset.PlayerState.addCard (Card *card*)

Gibt dem Spieler eine Karte.

Parameter

card	Die Karte die dem Spieler gegeben wird

8.74.2.2 ArrayList<Card> Ruleset.PlayerState.getHand ( )

Holt die Kartenhand des Spielers.

Rückgabe

ownHand Die Kartenhand des Spielers

8.74.2.3 String Ruleset.PlayerState.getName ( )

Holt den namen eines Spielers.

Rückgabe

name Der Name des Spielers

8.74.2.4 OtherData Ruleset.PlayerState.getOtherData ( )

Holt die zusätzlichen Informationen des Spielers.

Rückgabe

ownHand Die zusätzlichen Informationen des Spielers

8.74.2.5 boolean Ruleset.PlayerState.removeCard (Card *card*)

Entfernt eine Karte aus der Hand des Spielers.

Parameter

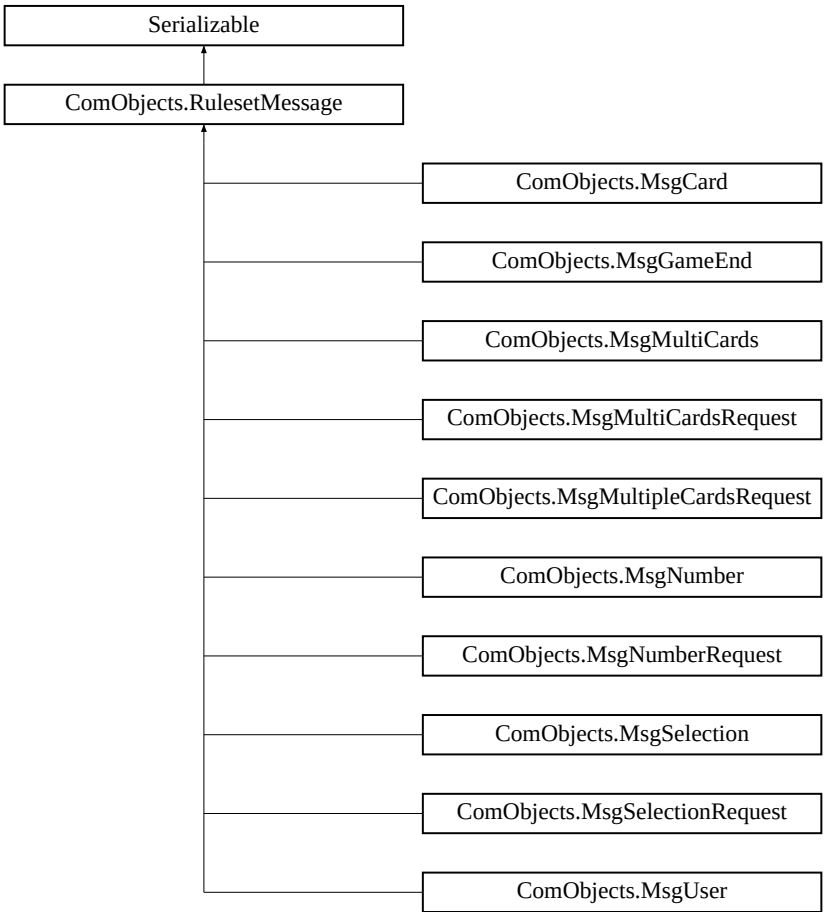
card	

Rückgabe

ownHand.remove(card) Gibt true zurück wenn die Karte in der Hand ist und false sonst

8.75 ComObjects.RulesetMessage Klassenreferenz

Klassendiagramm für ComObjects.RulesetMessage:



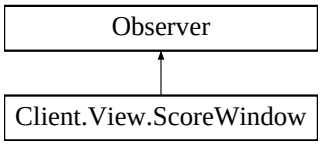
8.75.1 Ausführliche Beschreibung

Sie enthält einen Nachrichtentyp und vererbt an alle Nachrichten für das Regelwerk.

8.76 Ruleset.RulesetType Enum-Referenz

8.77 Client.View.ScoreWindow Klassenreferenz

Klassendiagramm für Client.View.ScoreWindow:



Öffentliche Methoden

- void update (Observable o, Object arg)

8.77.1 Ausführliche Beschreibung

Autor

m4nkey

8.77.2 Dokumentation der Elementfunktionen

8.77.2.1 void Client.View.ScoreWindow.update (Observable *o,* Object *arg*)

Wird durch notify() im ClientModel aufgerufen.

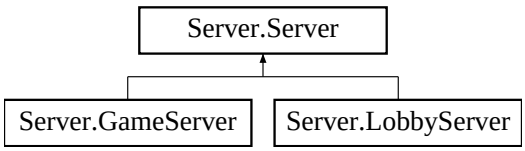
Je nach dem in arg übergebenen Befehl wird ein Update des Fensters ausgeführt oder eine Fehlermeldung angezeigt.

Parameter

o	erwartet ein Objekt von der Klasse ClientModel
arg	erwartet: showScore

8.78 Server.Server Klassenreferenz

Klassendiagramm für Server.Server:



Öffentliche Methoden

- void receiveMessage (Player player, ComObject com)
- synchronized void sendToPlayer (String name, ComObject com)
- synchronized void addPlayer (Player player)
- synchronized void removePlayer (Player player)
- synchronized void broadcast (ComObject com)

8.78.1 Ausführliche Beschreibung

Es stellt Methoden zur Nachrichtenversendung und -verarbeitung bereit, sowie zur Verwaltung von Playern

Autor

Viktoria

8.78.2 Dokumentation der Elementfunktionen

8.78.2.1 synchronized void Server.Server.addPlayer (Player *player*)

Diese Methode fügt einen Player dem Set an Playern hinzu, welche der Server verwaltet.

Parameter

player	ist der Player, der hinzugefügt wird

8.78.2.2 synchronized void Server.Server.broadcast (ComObject *com*)

Diese Methode wird genutzt, um ein ComObject an alle Clients, die vom Server verwaltet werden, zu schicken.

Parameter

com	ist das ComObject, dass verschickt werden soll

8.78.2.3 void Server.Server.receiveMessage (Player *player,* ComObject *com*)

Diese Methode dient zur Verarbeitung von eingehenden ComObjects.

Parameter

player	ist der Player von dem die Nachricht kommt
com	ist das ComObjekt vom Client verschickt wurde

8.78.2.4 synchronized void Server.Server.removePlayer (Player *player*)

Diese Methode entfernt einen Player aus dem Set an Playern, welche der Server verwaltet.

Parameter

player	ist der Player, der entfernt wird

8.78.2.5 synchronized void Server.Server.sendToPlayer (String *name,* ComObject *com*)

Diese Methode wird genutzt, um ein ComObject an einen einzigen Client zu verschicken.

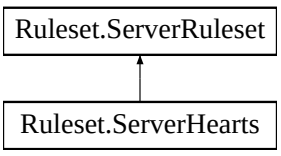
Der Player der die Nachricht verschicken soll wird Anhand des übergebenen Benutzernamens identifiziert.

Parameter

name	ist der Name des Clients, an den der Player die Nachricht verschicken soll
c	ist das ComObject, dass verschickt werden soll

8.79 Ruleset.ServerHearts Klassenreferenz

Klassendiagramm für Ruleset.ServerHearts:



Geschützte Methoden

- boolean isValidMove (Card card)

Weitere Geerbte Elemente

8.79.1 Ausführliche Beschreibung

Sie enthält zudem weitere Methoden, welche für das Spiel Hearts spezifisch benötigt werden, wie die Regelung zum Tausch von Karten und die Berechnung der Stichpunkten.

8.79.2 Dokumentation der Elementfunktionen

8.79.2.1 boolean Ruleset.ServerHearts.isValidMove (Card *card*) [protected],[virtual]

Prüft ob ein gemachter Zug in einem Hearts Spiel gültig ist.

Rückgabe

isValid true falls Zug gültig, false wenn nicht

Implementiert Ruleset.ServerRuleset.

8.80 Server.ServerMain Klassenreferenz

Öffentliche, statische Methoden

- static void main (String[] args)

8.80.1 Ausführliche Beschreibung

Autor

Viktoria

8.80.2 Dokumentation der Elementfunktionen

8.80.2.1 static void Server.ServerMain.main (String[] *args*) [static]

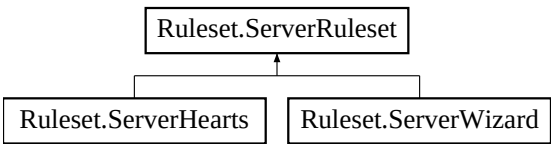
Die main-Methode erstellt einen neuen LobbyServer.

Parameter

args	

8.81 Ruleset.ServerRuleset Klassenreferenz

Klassendiagramm für Ruleset.ServerRuleset:



Öffentliche Methoden

- void resolveMessage (MsgCard msgCard, String name)
- void resolveMessage (MsgMultiCards msgMultiCard, String name)
- void resolveMessage (MsgNumber msgNumber, String name)
- void resolveMessage (MsgSelection msgSelection, String name)

Geschützte Methoden

- PlayerState getCurrentPlayer ()
- PlayerState getPlayerState (String name)
- void send (RulesetMessage message, String name)
- void broadcast (RulesetMessage message)

8.81.1 Ausführliche Beschreibung

Das ServerRuleset wird im GameServer instanziert und verwaltet die Zustände des GameStates im Server. Mit der Methode isValidMove() wird eine Eingabe eines Clients auf Regelkonformität überprüft und dann im GameServer das GameState verändert. Über resolveMessage() kann eine GameServerinstanz eine RulesetMessage vom Player an das Ruleset weiterleiten.

8.81.2 Dokumentation der Elementfunktionen

8.81.2.1 void Ruleset.ServerRuleset.broadcast (RulesetMessage *message*) [protected]

Schickt eine Nachricht an alle Spieler.

Parameter

message	Die Nachricht

8.81.2.2 PlayerState Ruleset.ServerRuleset.getCurrentPlayer ( ) [protected]

Holt den Spieler der gerade am Zug ist.

Rückgabe

currentPlayer Der Spielzustand des Spielers der grad am Zug ist

8.81.2.3 PlayerState Ruleset.ServerRuleset.getPlayerState (String *name*) [protected]

Holt den Spielerzustand eines Spielers.

Parameter

name	Der Name des Spielers

Rückgabe

playerState Spielzustand eines Spielers

8.81.2.4 void Ruleset.ServerRuleset.resolveMessage (MsgCard *msgCard*, String *name*)

Verarbeitet die RulesetMessage dass eine Karte vom Spieler gespielt.

Parameter

msgCard	Die Nachricht vom Client welche Karte gespielt wurde
name	Der Name des Spielers

8.81.2.5 void Ruleset.ServerRuleset.resolveMessage (MsgMultiCards *msgMultiCard*, String *name*)

Verarbeitet die RulesetMessage dass mehrere Karten von einem Spieler übergeben wurden.

Parameter

msgMultiCard	Die Nachricht vom Client
name	Der Name des Spielers

8.81.2.6 void Ruleset.ServerRuleset.resolveMessage (MsgNumber *msgNumber,* String *name*)

Verarbeitet die RulesetMessage dass ein Spieler eine Stichangabe gemacht hat.

Parameter

msgNumber	Die Nachricht vom Client
name	Der Name des Spielers

8.81.2.7 void Ruleset.ServerRuleset.resolveMessage (MsgSelection *msgSelection,* String *name*)

Verarbeitet die RulesetMessage dass ein Spieler eine Farbe ausgewählt hat.

Parameter

msgSelection	Die Nachricht vom Client
name	Der Name des Spielers

8.81.2.8 void Ruleset.ServerRuleset.send (RulesetMessage *message,* String *name*) [protected]

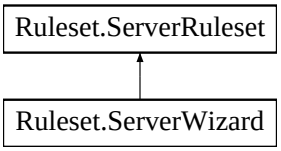
Schickt eine Nachricht an einen Spieler.

Parameter

message	Die Nachricht vom Typ RulesetMessage
name	Der Name vom Spieler

8.82 Ruleset.ServerWizard Klassenreferenz

Klassendiagramm für Ruleset.ServerWizard:



Geschützte Methoden

- boolean isValidMove (Card card)

Weitere Geerbte Elemente

8.82.1 Ausführliche Beschreibung

Sie enthält zudem weitere Methoden, welche für das Spiel Wizard spezifisch benötigt werden, wie das Bestimmen einer Trumpffarbe und die Bestimmung der Rundenanzahl.

8.82.2 Dokumentation der Elementfunktionen

8.82.2.1 boolean Ruleset.ServerWizard.isValidMove (Card *card*) [protected], [virtual]

Prüft ob ein gemachter Zug in einem Wizard Spiel gültig ist.

Rückgabe

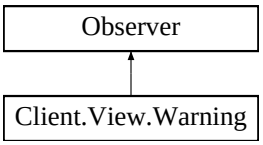
isValid true falls Zug gültig, false wenn nicht

Implementiert Ruleset.ServerRuleset.

8.83 Client.ViewNotification Enum-Referenz

8.84 Client.View.Warning Klassenreferenz

Klassendiagramm für Client.View.Warning:



Öffentliche Methoden

- void update (Observable o, Object arg)

8.84.1 Ausführliche Beschreibung

Hinweise an, welche vom ClientModel übergeben wurden. Es wird nur im Fehlerfall angezeigt.

Autor

m4nkey

8.84.2 Dokumentation der Elementfunktionen

8.84.2.1 void Client.View.Warning.update (Observable *o*, Object *arg*)

Wird durch notify() im ClientModel aufgerufen.

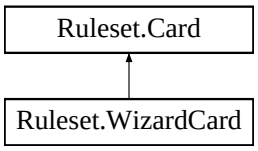
Je nach dem in arg übergebenen Befehl wird ein Update des Fensters ausgeführt oder eine Fehlermeldung angezeigt.

Parameter

o	erwartet ein Objekt von der Klasse ClientModel
arg	erwartet: openWarning

8.85 Ruleset.WizardCard Klassenreferenz

Klassendiagramm für Ruleset.WizardCard:

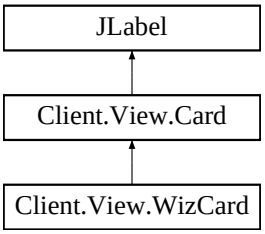


Weitere Geerbte Elemente

8.86 Ruleset.WizardDeck Klassenreferenz

8.87 Client.View.WizCard Klassenreferenz

Klassendiagramm für Client.View.WizCard:



Öffentliche Methoden

- WizCard (WizID id)
- WizID getCardID ()

8.87.1 Ausführliche Beschreibung

Sie wird verwendet um einzelne Karten auf das Spielfeld zu zeichnen. Dazu enthält sie die Pfadangabe zu dem Ordner, in dem die Bilder der Karten gespeichert sind, und eine ID, um das genaue Bild zu spezifizieren.

Autor

m4nkey

8.87.2 Beschreibung der Konstruktoren und Destruktoren

8.87.2.1 Client.View.WizCard.WizCard (WizID *id*)

Erstellt eine neue Wizard Karte für die Anzeige und zeichnet das Bild, das durch id spezifiziert ist.

Parameter

id	WizID der Karte

8.87.3 Dokumentation der Elementfunktionen

8.87.3.1 WizID Client.View.WizCard.getCardID ( )

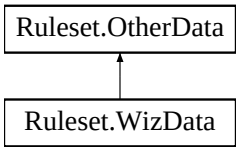
Gibt die WizID der Karte zurück

Rückgabe

WizID der Karte

8.88 Ruleset.WizData Klassenreferenz

Klassendiagramm für Ruleset.WizData:



Öffentliche Methoden

- int getAnnouncedTricks ()
- int getAchievedTricks ()
- int getPoints ()
- void announceTricks (int annouceTricks)
- void setPoints (int points)

8.88.1 Dokumentation der Elementfunktionen

8.88.1.1 void Ruleset.WizData.announceTricks (int *annouceTricks*)

Beim Spielstart werden die vorausgesagten Stiche des Spieler gespeichert und die gemachten Stiche zurückgesetzt.

Parameter

annouceTricks	Die vorausgesagten Stiche des Spielers

8.88.1.2 int Ruleset.WizData.getAchievedTricks ( )

Holt die erreichten Stiche des Spielers.

Rückgabe

achievedTricks Die gemachten Stiche eines Spielers

8.88.1.3 int Ruleset.WizData.getAnnouncedTricks ( )

Holt die angesagten Stiche des Spielers.

Rückgabe

announcedTricks Die angesagten Stiche

8.88.1.4 int Ruleset.WizData.getPoints ( )

Holt den Punktestand des Spielers.

Rückgabe

points Der Punktestand des Spielers

8.88.1.5 void Ruleset.WizData.setPoints (int *points*)

Setzt den Punktestand eines Spielers.

Parameter

points	Der Punktestand eines Spielers

8.89 Ruleset.WizID Enum-Referenz