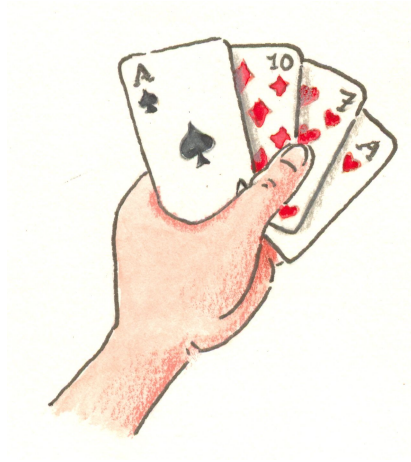


Implementierungsbericht

15. 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()

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 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% | |
| View(GameLobby) | 8 Stunden | 3 Stunden | 62,6% | |
| 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 | 5 Stunden | 25% | (4) |
| Ruleset(ServerWizard) | 30 Stunden | 20 Stunden | 33,4% | |
| Ruleset(ServerHearts) | 30 Stunden | 15 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 | 2,5 Stunden | 37,5% | |
| View(HeartsWindows) | 4 Stunden | 2 Stunden | 50% | |
| 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 |
|---------|--------------|-------------|------------|------------|
|---------|--------------|-------------|------------|------------|