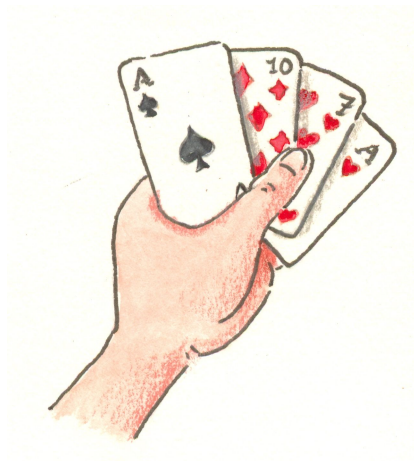


Handbuch

2. Dezember 2013



NET-WizHearts

Phase	Verantwortlicher	E-Mail
Pflichtenheft	Alina Meixl	alina@meixl.de
Entwurf	Viktoria Witka	witkaviktoria@freenet.de
Spezifikation	Daniel Riedl	dariel14@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	Systemvoraussetzungen	2
3	Installation	2
4	Haftungsausschluss	2
5	Spiel	2
5.1	Einloggen	2
5.2	Spiel betreten	3
5.3	Spiel erstellen	4
5.4	Spiel spielen	6
5.4.1	Wizard	7
5.4.2	Hearts	7
6	Fehlermeldungen und Behebung	7
7	Entwicklung eines neuen Regelwerkes	7

1 Einleitung

Dies ist das Handbuch zum Spiel NET-WizHearts. NET-WizHearts ist ein Multitplayer-Online-Kartenspielsystem, durch das mehrere Spieler über das Internet gegeneinander spielen können. Es gibt verschiedene Regelwerke, die gespielt werden können. Mitgeliefert werden bereits Hearts und Wizard. Die Anwendung ist so konzipiert, dass jederzeit weitere Regelwerke hinzugefügt werden können.

2 Systemvoraussetzungen

Dieses Produkt läuft auf den Betriebssystemen Microsoft Windows, Mac OS X und Linux. Java 7 Laufzeitumgebung muss vorhanden sein. Für das Spielen online ist ausserdem eine Internetverbindung vonnöten.

Serverseitig müssen zusätzlich die Mindestanforderungen des verwendeten Betriebssystems bezüglich Arbeitsspeicher und Rechenleistung erfüllt sein. Diese können durch die Anzahl der gehosteten Spieler/Spiele steigen.

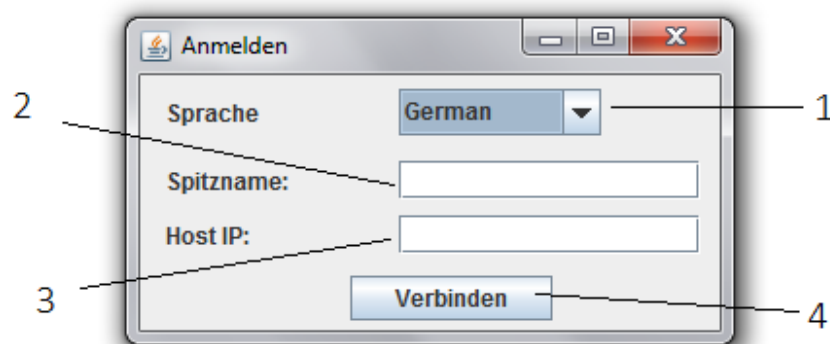
3 Installation

4 Haftungsausschluss

5 Spiel

5.1 Einloggen

Sobald Sie die Anwendung starten, sehen Sie als erstes das Login-Fenster. In diesem Fenster ein können Sie sich mit einem Benutzernamen anmelden und zu einem Serverr verbinden. Außerdem können Sie auswählen, in welcher Sprache das Programm laufen soll.

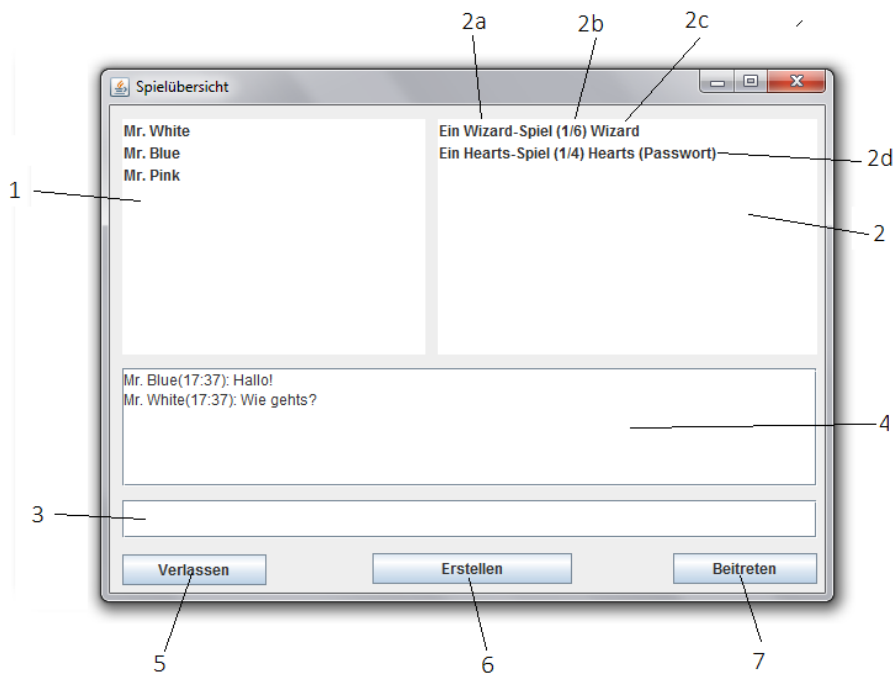


- 1) **Sprachauswahl:** Hier können Sie in einem Dropdown-Menü aus den Sprachen Deutsch, Englisch und Bayerisch wählen.

- **2) Eingabefeld für den Benutzernamen:** Hier geben Sie Ihren Benutzernamen ein. Dieser muss Eindeutig sein, sollte bereits ein anderer Spieler diesen Namen gewählt haben, werden Sie dazu aufgefordert, einen anderen Namen zu wählen
- **3) Eingabefeld für die IP-Adresse des Servers:** In dieses Feld geben Sie die IP-Adresse des Servers ein, zu dem Sie sich verbinden möchten
- **4) Verbindungsknopf:** Wenn Sie auf diesen Knopf drücken, wird die Verbindung zum Server hergestellt, und Sie betreten die Lobby (siehe Kap. 5.2)

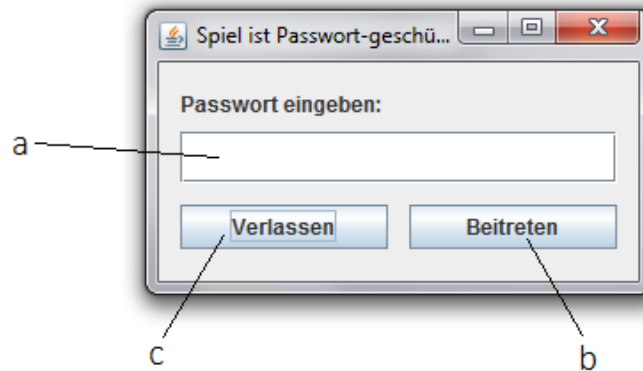
5.2 Spiel betreten

In der Lobby können Sie ein Spiel erstellen, oder einem existierenden Spiel beitreten. Das Chatten mit anderen Mitspielern in der Lobby ist möglich.



- **1) Spielerliste:** Hier sehen Sie Benutzernamen aller Spieler, die sich momentan in der Lobby befinden
- **2) Spielliste:** Hier sehen Sie alle Spiele, die momentan noch auf Mitspieler warten oder noch nicht gestartet sind
 - **2a) Spielname:** Der Name des Spieles
 - **2b) Spielerzahl:** Die Anzahl der momentanen Spieler/Die Anzahl der maximalen Spieler
 - **2c) Regelwerk:** Welche Art von Spiel gespielt wird
 - **2d) Passwort:** Zeigt an, ob der Beitritt zum Spiel Passwortgeschützt ist

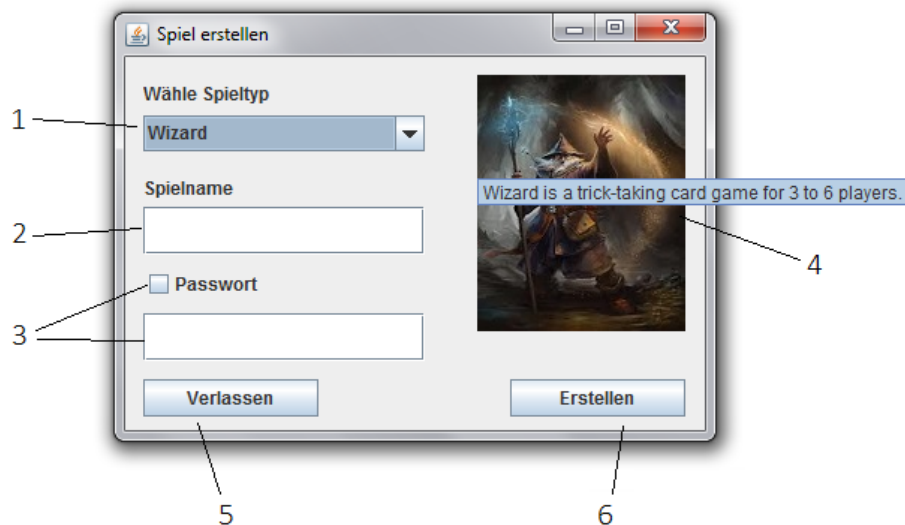
- **3) Eingabefeld für den Chat:** In dieses Feld geben Sie ihre Chatnachrichten ein. Mit ENTER werden Sie versendet.
- **4) Chatverlauf:** Hier sehen Sie Ihre Chatnachrichten und die der anderen Nutzer
- **5) Verlassen-Knopf:** Wenn Sie diesen Knopf drücken, wird die Anwendung beendet
- **6) Erstellen-Knopf:** Drücken Sie diesen Knopf, wenn Sie ein neues Spiel erstellen wollen (mehr dazu in Kap. 5.3)
- **7) Beitreten-Knopf:** Wählen Sie ein Spiel in der Spieliste aus und drücken Sie auf diesen Knopf, um dem Spiel beizutreten. Ist das Spiel Passwortgeschützt, erscheint folgendes Fenster, in welches Sie das Passwort eingeben müssen, um in die Wartefenster zu gelangen.



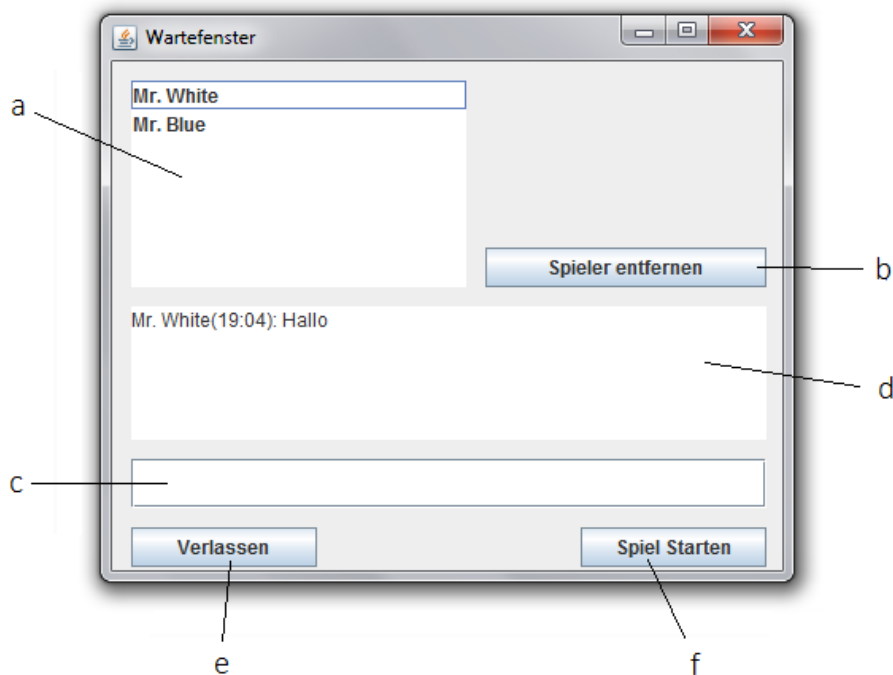
- **a) Passwortheingabe:** Hier geben Sie das Passwort für das geschützte Spiel ein. Sollte es nicht mit dem gesetzten Passwort übereinstimmen, erhalten Sie eine Warnmeldung.
- **b) Beitreten-Knopf:** Drücken Sie auf diesen Knopf um das Passwort überprüfen zu lassen und dem Spiel beizutreten. Bei korrektem Passwort betreten Sie das Wartefenster (siehe Kap. 5.3)
- **c) Verlassen-Knopf:** Die Texteingabe wird abgebrochen und Sie kehren in die Lobby zurück

5.3 Spiel erstellen

In der Lobby können Sie ein neues Spiel erstellen indem Sie auf den Erstellen-Knopf (6) drücken. Sie kommen in das Erstellungsfenster.



- **1) Spielauswahl:** Hier können Sie in einem Dropdown-Menü aus den Regelwerken Hearts oder Wizard auswählen
- **2) Eingabefeld für den Spielnamen:** Hier können Sie Ihrem Spiel einen Namen geben. Lassen Sie das Feld frei, so wird ein Standard Name für das Spiel gesetzt, bestehend aus Ihrem Benutzernamen + 's Spiel'.
- **3) Passwortschutz:** Wenn Sie in dem oberen Feld ein Häkchen setzen, können Sie den Zutritt zu Ihrem Spiel mit einem Passwort schützen, welches Sie in das untere Feld eingeben
- **4) Spielbild:** Ein Bild passend zum Regelwerk, welches Sie ausgewählt haben. Wenn Sie mit der Maus über das Bild fahren, erscheint eine Kurzbeschreibung zu diesem Spiel.
- **5) Verlassen-Knopf:** Wenn Sie diesen Knopf drücken, wird die Spielerstellung abgebrochen, und Sie kommen in die Lobby zurück
- **6) Erstellen-Knopf:** Wenn Sie mit Ihren Einstellungen Fertig sind, drücken Sie auf diesen Knopf, um das Spiel zu erstellen. Sie betreten das Wartefenster wo Sie auf den Beitritt von weiteren Spielern warten müssen, bis die Mindestzahl der Spieler erreicht ist, um das Spiel endgültig zu starten.



- **a) Spielerliste:** Hier sehen Sie Benutzernamen aller Spieler, die sich momentan im Wartefenster befinden
- **b) Entfernen-Knopf:** Dieser Knopf ist nur für den Spielleiter sichtbar. Sie können damit andere Spieler aus dem Wartefenster entfernen, die daraufhin wieder in die Lobby zurückkehren. (Sie können sich nicht selbst aus dem Wartefenster werfen. Bitte verbinden Sie den Verlassen-Knopf, wenn Sie in die Lobby zurück möchten.)
- **c) Eingabefeld für den Chat:** In dieses Feld geben Sie ihre Chatnachrichten ein. Mit ENTER werden Sie versendet.
- **d) Chatverlauf:** Hier sehen Sie Ihre Chatnachrichten und die der anderen Nutzer
- **e) Verlassen-Knopf:** Mit diesem Knopf kehren Sie in die Lobby zurück. Sollte der Spielleiter das Wartefenster verlassen, so wird das Spiel aufgelöst und alle Spieler werden an die Lobby zurück geschickt.
- **f) Start-Knopf:** Dieser Knopf ist nur für den Spielleiter sichtbar. Sobald die Mindestanzahl an Spielern erreicht ist, kann damit das Spiel gestartet werden und das Spielfenster öffnet sich. (siehe Kap. 5.4)

5.4 Spiel spielen

Nachdem das Spiel im Wartefenster gestartet wurde, befinden Sie sich nun im Spielfenster.

5.4.1 Wizard

5.4.2 Hearts

6 Fehlermeldungen und Behebung

7 Entwicklung eines neuen Regelwerkes

Glossary

Erstellungsfenster Fenster in welchem der Spielleiter die Eigenschaften des Spiels festlegt. 4

IP-Adresse . 3

Lobby Ort, an dem Spieler ein neues Spiel erstellen oder einem Spiel beitreten können. 3, 4, 6

Regelwerk Ein bestimmtes Kartenspiel, bzw. die Regeln und Eigenschaften von diesem. 1, 2, 5, 7

Server Der zentral ausgeführte Teil der Software, der die Kommunikation und Interaktion mit den Clients verwaltet sowie erstellte Spiele verwaltet und die Einhaltung der Regeln in diesen gewährleistet.. 2, 3

Spielleiter Derjenige, der das Spiel erstellt hat. 6

Wartefenster Fenster in welchem man sich befindet, während man darauf wartet, dass die Mindestteilnehmerzahl erfüllt ist und das Spiel gestartet wird. 4–6