

Benutzerhandbuch

"Dog Royale"



Softwaretechnikpraktikum Gruppe 01

28. Januar 2024

Product Owner: Luca Timo Eisen

E-Mail: luca-eisen@nexusvision.com



UNIVERSITÄT PADERBORN
Die Universität der Informationsgesellschaft

1 Installationsanleitung

Um Spiel und Server erfolgreich auf Ihrem Computer bzw. Handy zu installieren, folgen Sie bitte den untenstehenden Schritten.

1.1 Windows/Linux

Client: Der Client lässt sich einfach durch Öffnen der client.jar Datei starten.

Beachten Sie hierbei, dass auf Ihrem Rechner dazu eine Java Runtime Enviroment installiert sein muss.

Server: Zum Starten des Servers laden Sie die DogRoyaleServer-1.0 .jar Datei herunter.

Daraufhin starten Sie den Server vom Terminal aus indem Sie im Verzeichnis, in welchem die DogRoyaleServer-1.0 .jar Datei ist, folgenden Befehl ausführen:

```
java -jar DogRoyaleServer-1.0.jar
```

Konfigurieren lässt sich der Server über die config.properties Datei, in welcher auch der Port festgelegt wird. Sie finden diese Datei in /resources.

Alternativ lässt sich der Server direkt mit ausgewiesenem Port (in folgendem Beispiel mit Port 8082) starten. Nutzen Sie dazu den Befehl

```
java -jar DogRoyaleServer-1.0.jar 8082
```

1.2 Android

Client: Laden Sie die DogRoyale.apk herunter und öffnen Sie diese z.B. in dem Datei-Manager. Öffnen Sie nun die Datei. Sie sollte sich installieren.

Server: Der Server lässt sich nicht unter Android starten.

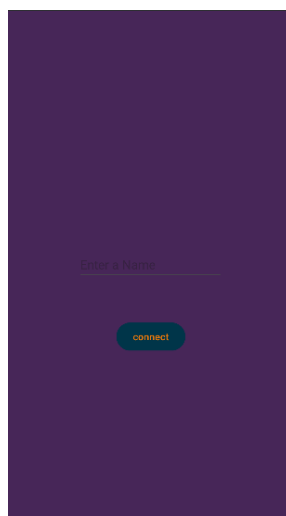
2 Benutzerhandbuch

Dieses Handbuch enthält wichtige Informationen, um Ihnen den Einstieg in das Spiel zu erleichtern und Ihnen dabei zu helfen, alle Funktionen und Optionen vollständig zu nutzen.

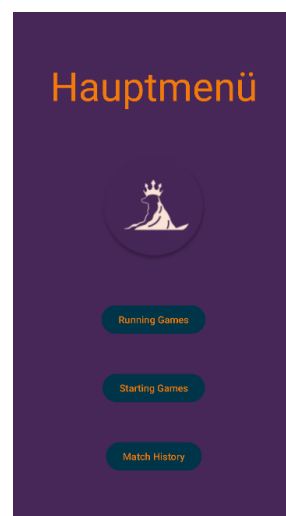
Spielübersicht: Dog Royale ist ein strategisches Brettspiel, das auf einem Rundkurs-Brettspiel stattfindet. Das Ziel des Spiels ist es, alle eigenen Spielfiguren so schnell wie möglich in die Hausfelder zu bewegen, indem Sie Karten mit Zahlenwerten oder Sonderfunktionen verwenden und dabei die Herausforderungen meistern, die anderen Spielern zu überlisten.

2.1 Android-Client

Nachdem Sie das Spiel gestartet haben, müssen Sie zuerst Ihr Name eingeben (siehe Abbildung 1a), und dann auf connect klicken. Wenn Sie mit dem Spiel erfolgreich verbunden sind, erscheint ein Hauptmenü Bild (siehe Abbildung 1b).



(a) Startmenü mit Formular für den Spielernamen



(b) Hauptmenü mit drei Buttons

Abbildung 1: Die beiden ersten Ansichten der Benutzeroberfläche

Durch den Button **Starting Games** gelangen Sie in das Starting Games Menü (siehe Abbildung 2a). In diesem Menü sind alle Spiele aufgelistet, die noch nicht gestartet sind. Sie können auf ein Spiel drücken um diesem beizutreten.

Beim Drücken auf den Button **Running Games**, gelangen Sie in den Spectate Games Bildschirm. Zu sehen in Abbildung 2b. In diesem Menü befindet sich eine Liste mit den momentan laufenden Spielen.

Ist es gewollt die Ergebnisse der zuletzt gespielten Spiele zu betrachten, können Sie durch den Button **Match History** in das Match History Menü (siehe Abbildung 2c) gelangen. Im Match History Menü sind die Ergebnisse der zuletzt gespielten Spiele aufgelistet. Die Ergebnisse beinhalten die SpielID, den Gewinner des Spiels und die gespielte Zeit.

| GameID | Player | Time |
|--------|--------|--------|
| 128473 | 0/6 | -120 s |
| 128473 | 0/6 | -120 s |
| 128473 | 0/6 | -120 s |
| 128473 | 0/6 | -120 s |
| 128473 | 0/6 | -120 s |

(a) Liste an startenden Spielen

| GameID | Players | Spectate |
|--------|---------|----------|
| 128473 | 0/6 | -120 s |
| 128473 | 0/6 | -120 s |
| 128473 | 0/6 | -120 s |
| 128473 | 0/6 | -120 s |
| 128473 | 0/6 | -120 s |

(b) Liste an laufenden Spielen

| GameID | Winner | Time |
|--------|--------|-------|
| 128473 | Tom | 120 s |
| 128473 | Tom | 120 s |
| 128473 | Tom | 120 s |
| 128473 | Tom | 120 s |
| 128473 | Tom | 120 s |

(c) Liste von zuletzt gespielten Spielen

Abbildung 2: Zu sehen sind die drei Menüs: a) Starting Games b) Spectate Games c) Match History

2.2 PC-Client

Nachdem sie die Jar-Datei geöffnet haben, klicken Sie auf **Start**.

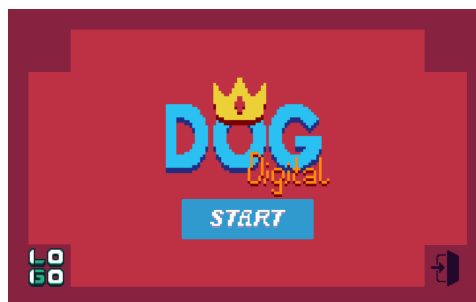


Abbildung 3: Startbildschirm des Spiels

Danach erscheint folgendes Bild, wobei Sie Ihren Name auf dem Feld **Benutzername** und einen beliebigen Port auf dem Feld **Port** eingeben können. Die IP Adresse können Sie einfach auf 127.0.0.1 lassen, falls Sie den Server für das lokale Netzwerk einrichten wollen.

Wahlweise können Sie das Beobachter Feld ankreuzen, wenn sie ein Spiel beobachten wollen.

Bei Freilassen dieses Feld treten Sie dem Spiel als Teilnehmer bei. Wenn Sie Ihren Eintrittmodus ausgewählt haben, dann klicken Sie bitte auf **verbinden**.

Hilfe

IP: 127.0.0.1 Benutzername: Clientlog

Port: ☒ Beobachter

Verbinden

Geplante Spiele Laufende Spiele Abgeschlossene Spiele

| Name | Max. Spieler | Bereits beigetreten |
|------------------------|--------------|---------------------|
| Kein Inhalt in Tabelle | | |

Geplante Turniere Laufende Turniere Abgeschlossene Turniere

| Name | Max. Spieler | Max. Spiele | Momentane Spieler |
|------------------------|--------------|-------------|-------------------|
| Kein Inhalt in Tabelle | | | |

Lade Spiele neu Turnierinformationen Beobachten

Abbildung 4: Eingabemaske für Benutzername und Port

Sobald eine erfolgreiche Verbindung mit dem Server hergestellt wurde, können Sie auf die Schaltfläche **Lade Spiele neu** klicken, um die Liste der verfügbaren Spielen zu aktualisieren. Wählen Sie anschließend das gewünschte Spiel oder Turnier aus und klicken Sie auf **Teilnehmen** oder **Beobachten**, um entsprechend am Spiel oder Turnier teilzunehmen oder es zu beobachten.

Im Bereich der Spiele haben Sie die Möglichkeit, die maximale Anzahl der Spieler für jedes Spiel einzusehen, sowie die Anzahl der Personen, die bereits einem Spiel beigetreten sind.

Im Bereich der Turniere können Sie analog dazu die gleichen Informationen einsehen, zusätzlich zur maximalen Anzahl der Spiele innerhalb eines bestimmten Turniers.

Hilfe

IP: 127.0.0.1 Benutzername: Barbie Trennen Clientlog

Port: 3000 ☐ Beobachter

Mit dem Server auf Port 3000 verbunden

Geplante Spiele Laufende Spiele Abgeschlossene Spiele

| Name | Max. Spieler | Bereits beigetreten |
|------|--------------|---------------------|
| foo | 3 | Pikachu, Waffels, |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

Geplante Turniere Laufende Turniere Abgeschlossene Turniere

| Name | Max. Spieler | Max. Spiele | Momentane Spieler |
|------------------------|--------------|-------------|-------------------|
| Kein Inhalt in Tabelle | | | |

Lade Spiele neu Turnierinformationen Teilnehmen

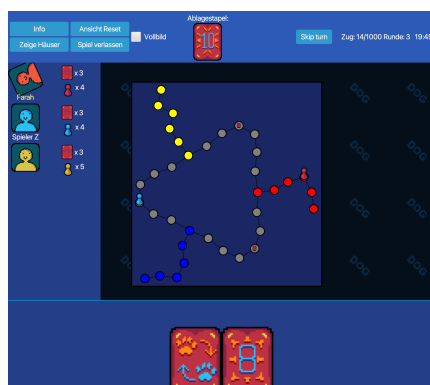
Abbildung 5: Liste der verfügbaren Spiele

Spielmechanik: wie Sie auf Abbildung 6a sehen können, lässt sich anhand der drehenden Profilbilder feststellen, welcher Spieler aktuell am Zug ist. Neben jeden Profilbild finden Sie Informationen über die Anzahl der Figuren in der Bank sowie die Anzahl der Karten, die der Spieler besitzt.

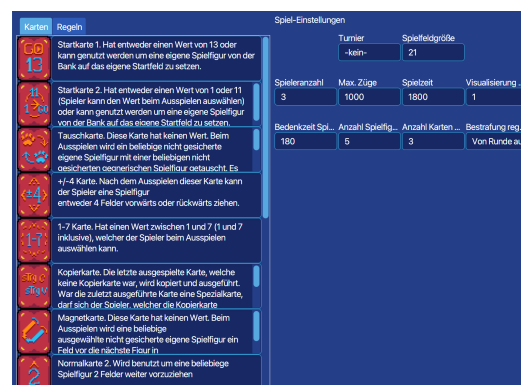
Um eine Figur zu bewegen, wählen Sie zunächst die gewünschte Figur aus und dann die entsprechende Karte. Wenn Sie eine Figur aus der Bank herausbringen möchten, wählen Sie eine Startkarte aus. Sollten Sie diese Karte nicht besitzen, können Sie einfach auf 'Skip' klicken.

Schaltflächen: Im Folgenden werden die einzelnen Schaltflächen erklärt:

- **info:** es bietet einen Überblick über die Spielregeln, die Funktion jeder Karte sowie die Einstellungsmöglichkeiten des Spiels.
- **Ansicht Reset:** Das Spielfeld kann vergrößert werden. Um zur Standardansicht zurückzukehren, drücken Sie einfach auf die entsprechende Schaltfläche.
- **Zeige Häuser:** zeigt die Häusern des Spiels.
- **Spiel verlassen:** es ermöglicht den Spielern, das aktuelle Spiel zu verlassen.
- **Vollbild:** das Spiel im Vollbildmodus anzeigen.
- **Skip turn:** Diese Schaltfläche ermöglicht es dem Spieler, seinen Zug zu überspringen.



(a) Spielbrettübersicht



(b) info Schaltfläche

Abbildung 6: Spielübersicht