

Testbericht – GUI II [Team 12] - Vinzenz Liem Bui - 5800307

Für den Testbericht habe ich die GUI II mit folgenden Werten initialisiert:

```
// set map
```

```
int [][] map = new int [][] {{1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1},
                               {1,0,1,1,0,0,1,1,0,0,1,1,0,0,0,0,0,0,1},
                               {1,0,0,0,0,1,1,1,0,1,0,0,0,1,0,0,1,1,0,1},
                               {1,1,0,1,1,1,0,0,0,1,0,1,0,1,0,1,1,1,0,0},
                               {1,1,0,0,0,0,0,1,1,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,1},
                               {1,0,0,1,1,1,1,1,0,0,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1},
                               {1,1,0,0,0,0,0,1,0,1,1,1,0,0,0,1,0,0,1,1},
                               {1,1,1,1,0,1,1,1,0,1,1,0,0,1,0,0,0,1,1,1},
                               {1,1,0,0,0,0,0,1,1,0,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1},
                               {1,1,0,1,1,1,0,1,1,0,1,1,0,1,0,0,0,1,0,1},
                               {1,1,0,0,0,0,0,1,1,0,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1},
                               {1,1,0,1,1,1,0,1,1,0,1,1,0,1,0,0,0,1,0,1},
                               {1,1,0,1,1,1,0,0,0,0,0,1,0,0,0,1,0,1,0,1},
                               {1,1,0,0,1,0,0,1,1,0,1,0,0,1,1,1,0,1,0,1},
                               {1,1,1,0,1,0,1,1,1,0,1,1,1,1,0,0,0,0,0,1},
                               {1,0,1,0,1,0,1,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,0,1},
                               {1,0,1,0,1,0,1,1,0,1,1,0,0,0,1,1,1,1,0,1},
                               {1,0,0,0,1,0,0,1,0,0,0,0,0,0,1,1,1,1,0,1},
                               {1,0,1,0,1,1,0,0,0,1,1,0,0,0,1,0,0,0,0,1},
                               {0,0,1,0,1,1,1,0,1,0,1,1,1,0,1,0,0,1,0,1},
                               {1,1,1,0,1,1,1,0,0,0,1,1,1,0,0,0,0,1,0,1},
                               {1,1,1,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,1}}
```

```
};
```

```
frame.forwardMessageGUI2(new MessageTestumgebung(map));
```

```
// set Status
```

```
frame.forwardMessageGUI2(new MessageTestumgebung(90,80,34,39,1587416));
```

```
//set Inventory
```

```
InventoryTestumgebung[] itemBar = {new InventoryTestumgebung(2,"I_Bottle03.png","consumable",9),
                                   null,
                                   new InventoryTestumgebung(2,"I_C_Bread.png","consumable",2)};
InventoryTestumgebung[] inventar = {new InventoryTestumgebung(0,"A_Armour01.png","armor"),
                                   new InventoryTestumgebung(1,"P_Blue01.png","consumable",4),
                                   null,
                                   new InventoryTestumgebung(2,"A_Shoes05.png","boots"),
                                   new InventoryTestumgebung(2,"I_Antidote.png","consumable",12),
                                   new InventoryTestumgebung(2,"S_Sword01.png","weapon"),
                                   new InventoryTestumgebung(2,"S_Sword02.png","weapon")};
InventoryTestumgebung[] equipment = {new InventoryTestumgebung(2,"S_Sword01.png","weapon"),
                                   new InventoryTestumgebung(2,"C_Elm03.png","helmet"),
                                   new InventoryTestumgebung(2,"A_Armour02.png","armor")};
```

```
frame.forwardMessageGUI2(new MessageTestumgebung(equipment, itemBar, inventar));
```

```
//set charStats (attack,defence...)
```

```
frame.forwardMessageGUI2(new MessageTestumgebung(90,100,120,132,34,41));
```

```
//set statistic
```

```
frame.forwardMessageGUI2(new MessageTestumgebung(95, 31, 12, "8.25", "Langschwert", "80%", "33h 42min"));
```

Die Client-Engine hat Zugriff auf die forwardMessageGUI2() Methode der Klasse Frame und kann so Messages wie eine aktuelle Map, den aktuellen Status (Lebenspunkte, Mana, ...) oder das aktuelle Inventar an die GUI2 übermitteln.

Im Moment werden die Messages in einer provisorisch angelegten Klasse InventoryTestumgebung verpackt, welche dann von einem MessageHandler verarbeitet und weitergeleitet werden und die entsprechenden Updates an der GUI vollzogen werden können.

Die Login Daten können lokal gespeichert werden. Ein Login ist zur Zeit durch Username „admin“ und Passwort „admin“ möglich. Im Inventar können die Items verschoben werden, auch wurde beachtet, dass z.b. Schwerter nur auf dem Slot für Waffen abgelegt werden können und nicht auch auf dem Slot für Schuhe. Per Rechtsklick auf einem Item öffnet sich ein JPopupMenu, um Aktionen wie Droppen, Anschauen oder Nutzen der Items auswählen zu können. Items in der „Itembar“ können per Hotkey 1-6 aufgerufen werden. Die Items sind zur Zeit nur „Dummies“ / Platzhalter und werden zeitnah während der

Integration ersetzt. Inventar (I), Statistik (O) und das Feld zur Chatnachrichteingabe (Enter) sind auch durch Hotkeys erreichbar. Das Feld zur Chatnachrichteneingabe öffnet sich erst wenn man auf Enter gedrückt hat, und verschwindet wieder nach dem Absenden der Nachricht. Eine Logout Funktion ist ebenfalls vorhanden. Bei dem Design wurde insbesondere Wert auf Schlichtheit gelegt.

Nachfolgend sind noch einiger Screenshots der aktuellen Version:



