

Testbericht ServerEngine I

Messages Handler:

- Beispiel: eintreffen einer Chat Nachricht
 - MessagesHandler erkennt den Typ der Nachricht und speichert diese Chat Nachricht in einer Liste
 - Abschicken der Chat Nachricht an andere Clients mit dem Inhalt (hier: Hallo)

Level-Verwaltung:

- Beispiel: erstellen und wiedergeben einzelner Level plus Monster-/ Itemliste
 - Die ServerEngine erstellt ein LevelTree mit 67 Level (0 [Start-Level] bis 67 [Bosslevel Akt3])
 - Wiedergeben einzelner Tile [][] Level (um die Level den Clients zu übermitteln)
 - Wiedergabe Aller Daten eines Levels (Map, Akt, Monster-/ Itemliste) (um die einzelnen Gegenstände und Monster an Server II und III zu verschicken damit man die Monster abspeichern kann)

Clients Hinzufügen:

- Beispiel: Anmeldung von mehreren Clients
 - Es werden mehrere Clients Hinzugefügt (in diesem Fall ein Dummy Character)
 - Der Server erkennt wenn sich schon 10 Clients angemeldet haben und verweigert weitere Anmeldungen („Server ist voll“)
 - Löschen(Ausloggen) einzelner Clients
 - Dann können sich auch wieder weitere Clients anmelden

Event Handler:

- Beispiel 1: Ein Monster Stirbt
 - Das Event start Monster respawn wird (für Monster 1) gestartet
 - Nach einer festgelegten Zeit (in diesem Fall 3 Sekunden [soll sich ja keiner Langeweilen]) wird das Monster wiederbelebt
- Beispiel 2: Spieler nimmt Heiltrank
 - Das Event use health potion wird für einen bestimmten spieler gestartet (hier Spieler 3)
 - Jede Sekunde bekommt der Spieler etwas Leben zurück (hier 5 mal)

Zur Besseren Leserlichkeit laufen beide Events nacheinander und nicht parallel ab