

## Konsistenzcheck

### Bewegen im Level – getestet in einer Test Gui - Pfeiltasten

- +Der Charakter kann durch eine MoveMsg bewegt werden und es ist nicht möglich in eine Wand zu geraten.

- +Es ist nicht möglich mit einem Monster auf einem Feld zu stehen, bzw. ein Überschneiden von Charakter und Monster Textur ist nicht möglich.

- +Es ist nicht möglich mit einem anderen Spieler auf einem Feld zu stehen, bzw. die Texturen von zwei Charakteren können sich nicht überschneiden.

### Überprüfen ob ein Gegner in Angriffsreichweite ist, falls eine EngageFightMsg von der Gui beim Client eingeht - getestet in einer Test Gui – eine der Optionen von Leertaste

- +Es wird ohne Fehler bestimmt ob sich ein Gegner in Reichweite befindet, in Abhängigkeit von der letzten Bewegungsrichtung. Es werden alle Gegner direkt vor, links vor und rechts vor dem Charakter erkannt.

### Überprüfen ob ein Item in Reichweite ist wenn eine PickUpMsg von der Gui beim Client eingeht - getestet in einer Test Gui - eine der Optionen von Leertaste

- +In einem Umkreis von einer Texturweite vom Spieler werden Items erkannt

### Überprüfen ob eine Tür in Reichweite ist wenn eine LevelChangeReqMsg von der Gui beim Client - getestet in einer Test Gui - eine der Optionen von Leertaste

- +In einem Umkreis von einer halben Texturweite wird die Tür korrekt erkannt – Player muss zur Hälfte auf der Tür stehen

## Message Handling

Die ClientCommunication Klasse empfängt alle Nachrichten und speichert sie temporär in einer Liste ab, während sie sequentiell abgearbeitet werden.

- +Die Nachrichten werden korrekt empfangen und es werden die korrekten Methoden in der ClientEngine aufgerufen

## Character

- +Datenstrukturen wurden angelegt und erfüllen in der Testumgebung alle Bedürfnisse und lösen auch keine Probleme aus

## Level Daten

- +Karten-, Spieler-, Monster- und Iteminformation können durch die zugehörigen Nachrichten von Client empfangen werden und werden korrekt abgespeichert.

- +Login Anfrage von der Gui wird an Server weitergeleitet.

- +Updatemethoden funktionieren und ermöglichen das konkrete Anpassen von Variablen

Item Benutzung, Login, Logout, Crafting, Registration, Charaktererstellung, Chat usw.

+Messages werden korrekt weitergeleitet.

ChatMessages – getestet in Test Gui

+ChatMsg wird korrekt verarbeitet – Cheat Messages werden erkannt

Anmerkung: In der aktuellen Version sind Weiterleitungen an den Server oder die Gui noch durch Konsolenausgaben gekennzeichnet werden aber im Rahmen der Integration noch ersetzt.

Ein Item befindet sich direkt unter dem Monster, wird aber einfachheitshalber nicht gezeichnet

Um den Tür Check durchzuführen muss man erst die neue Karte laden(im Dialogfenster auswählbar), dort ist eine Tür vorhanden