Verslag Connect4 project

Michael Koopman s1401335 en Sven Konings s1534130

# Inleiding

In deze module hebben wij ervaring opgedaan in Java. In dit project hebben wij die kennis in de praktijk toegepast. Dit project bestond uit het maken van een Client en een Server voor het Connect4 spel, waarbij aan de hand van een protocol, spelletjes gespeeld kunnen worden met andere mensen van onze practicumgroep met een andere implementatie dan de onze. Dit verslag zal onder andere inzicht geven in ons design, hoe wij de klassen geïmplementeerd hebben, en hoe onze tests werken.

# Discussie van het algehele design

## Klassediagrammen

### Client/Server

### Game

## Systematisch overzicht van welk van de eisen is geïmplementeerd in welke klassen

|  |  |
| --- | --- |
| **EIS** | **GEÏMPLEMENTEERD IN:** |
| **Server** |  |
| Als de server is gestart, moet er een poortnummer ingevoerd worden waarnaar de server zal luisteren. | ServerGUI. Bij het opstarten van de ServerGUI kun je een poort invoeren, en daarna kun je klikken op “Start listening”. Na het klikken op “Start listening”, kun je de poort niet meer veranderen. |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |