

## 1 Contracts

<b>Operation</b>	connect(server : Address)
<b>Cross References</b>	UC01
<b>Preconditions</b>	Eine Serveradresse wurde eingegeben
<b>Postconditions</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Der Client ist mit dem Server verbunden</li><li>• Der Server kennt den Client</li></ul>
<b>Operation</b>	ready(player : Player)
<b>Cross References</b>	UC01
<b>Preconditions</b>	Der Client befindet sich in der Lobby
<b>Postconditions</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Der Status des Clients wurde auf dem Server auf <b>ready</b> gesetzt</li></ul>
<b>Operation</b>	startGame()
<b>Cross References</b>	UC01
<b>Preconditions</b>	Alle Client sind ready
<b>Postconditions</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Bei den Clients wurde die Spielumgebung gestartet</li><li>• Der Server befindet sich im Gamemode</li></ul>
<b>Operation</b>	countdown(time : integer)
<b>Cross References</b>	UC01
<b>Preconditions</b>	Das Spiel wurde gestartet
<b>Postconditions</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ein Countdown wird den Spielern angezeigt</li></ul>
<b>Operation</b>	pressed(key : Message)
<b>Cross References</b>	UC01
<b>Preconditions</b>	Der Client befindet sich im Spiel und der Countdown ist abgelaufen
<b>Postconditions</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Der Event ist beim Server angekommen</li><li>• Der Event befindet sich in der Eventqueue</li></ul>

<b>Operation</b>	update(mapChanges : Message)
<b>Cross References</b>	UC01
<b>Preconditions</b>	Der Client befindet sich im Spiel
<b>Postconditions</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Die Informationen über Änderungen in der Map wurden an den Client übertragen</li><li>• Der Client hat seine Map angepasst</li></ul>
<b>Operation</b>	results(results : Array)
<b>Cross References</b>	UC01
<b>Preconditions</b>	Die Runde ist vorbei
<b>Postconditions</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Die Clients haben die Rangliste erhalten</li><li>• Die Clients zeigen die Rangliste an</li></ul>
<b>Operation</b>	endOfGame()
<b>Cross References</b>	UC01
<b>Preconditions</b>	Alle Runden sind vorbei
<b>Postconditions</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Alle Clients wurden über das Ende des Spiels informiert</li><li>• Die Clients zeigen die Rangliste an</li></ul>
<b>Operation</b>	disconnect()
<b>Cross References</b>	UC01
<b>Preconditions</b>	Der Client befindet sich in der Lobby
<b>Postconditions</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Der Client ist nicht mehr mit dem Server verbunden</li><li>• Der Server hat den Client aus der Clientliste entfernt</li></ul>