# Ziel des Sprints

Hauptaufgabe war es, den Client auf den Web Service umzubauen und diesen zu implementieren. Nebenaufgabe war das vorbereiten für die Auswertung von Events.

# Events

In der Datenbank wurde das Bauen von Gebäuden implementiert. Die Funktion wird nun als PL/SQL Prozedur angeboten. So kann im nächsten Sprint sehr einfach ein Webservice mit dieser Funktion erstellt werden.

Die Prozedur behandelt die verschiedenen Fälle von aufleveln, unbekannten und nichtexistierenden Gebäuden.

Erstellt wurden die folgenden Prozeduren und Funktionen:

* BAUE\_GEBÄUDE\_IN\_DORF erstellt ein Gebäude von angegebenem Typ in angegebenem Dorf, besteht es bereits wird es aufgelevelt.
* CREATE\_GEBÄUDE\_BAU erstellt ein Event. In diesem werden alle Daten gespeichert, die BAUE\_GEBÄUDE\_IN\_DORF benötigt um aufgerufen zu werden. Sie errechnet außerdem automatisch die Dauer des Events, abhängig von Gebäude und Level.
* Event Prozedur: liest alle Events aus; Wertet Art des Events aus & ruft Folgeprozeduren auf die die Daten der DB je nach Event verändern und löscht Events dann aus der DB

Außerdem wurde die Engine erweitert um die Event-Prozedur in gewissen Abständen aufzurufen.

# Webservice

Der Webservice bietet

## Credentials

Hier werden per PUT neue Nutzer angelegt und mit GET angemeldet.

Bei anmelden müssen User Name und ein Hash des Passworts übertragen werden. In einem zukünftigen Sprint wird der Webservice beim Anmelden eine SessionID zurückgeben. Diese muss dann zur Autorisierung bei DorfDetailFull mitgesendet werden.

## DorfDetailFull

Hier werden die Daten eines Dorfes gesammelt zurückgegeben. Dieser Service soll nur dem User zur Verfügung stehen. Dies wird aber erst in einem späteren Sprint eingebaut.

Folgende Daten werden geliefert:

* ID
* Name
* Liste aller Gebäude, samt Level
* Rohstoffe
* Truppen des Dorfbesitzers im Dorf
* Truppen die als Unterstützung von anderen Spielern dort stationiert wurden.

## DorfMap

Hier erhält man die Daten die man benötigt um alle Dörfer am Client anzuzeigen. Mithilfe der ID können weitere Daten über das entsprechende Dorf abgerufen werden.

Folgende Daten werden geliefert:

* ID
* Position (X/Y)

## DorfDetailMap

Dies ist eine kürzere Version von DorfDetailFull. Dies sind die Dorf-Daten die Jedem zur Verfügung stehen.

Folgende Daten werden geliefert:

* ID
* Name
* Liste aller Gebäude, samt Level
* Rohstoffe
* Truppen des Dorfbesitzers im Dorf
* Truppen die als Unterstützung von anderen Spielern dort stationiert wurden.

# Ausständig

Problem: Java Webservice auf C# Client Serialisierung & Deserialisierung (XML) von Vektoren und Listen problematisch auf C# Seite  
Lösung: Umbau auf JSON