

Testprotokoll for FF from BB

- Installation/Ausführbarkeit und Dokumentation

BEI DEM SERVER (aber dann ist alles ok)

```
Registered packet de.lmu.filigranefrisen.protocol.packet.packets.connection.HelloClientPacket with type HelloClient
Registered packet de.lmu.filigranefrisen.protocol.packet.packets.connection.AlivePacket with type Alive
Registered packet de.lmu.filigranefrisen.protocol.packet.packets.connection.HelloServerPacket with type HelloServer
Registered packet de.lmu.filigranefrisen.protocol.packet.packets.connection.WelcomePacket with type Welcome
Registered packet de.lmu.filigranefrisen.protocol.packet.packets.lobby.PlayerValuesPacket with type PlayerValues
Registered packet de.lmu.filigranefrisen.protocol.packet.packets.lobby.PlayerAddedPacket with type PlayerAdded
Registered packet de.lmu.filigranefrisen.protocol.packet.packets.lobby.SetStatusPacket with type SetStatus
Registered packet de.lmu.filigranefrisen.protocol.packet.packets.lobby.PlayerStatusPacket with type PlayerStatus
Registered packet de.lmu.filigranefrisen.protocol.packet.packets.lobby.SelectMapPacket with type SelectMap
Registered packet de.lmu.filigranefrisen.protocol.packet.packets.lobby.MapSelectedPacket with type MapSelected
Registered packet de.lmu.filigranefrisen.protocol.packet.packets.lobby.GameStartedPacket with type GameStarted
Registered packet de.lmu.filigranefrisen.protocol.packet.packets.chat.SendChatPacket with type SendChat
Registered packet de.lmu.filigranefrisen.protocol.packet.packets.chat.ReceivedChatPacket with type ReceivedChat
Registered packet de.lmu.filigranefrisen.protocol.packet.packets.special.ErrorPacket with type Error
Registered packet de.lmu.filigranefrisen.protocol.packet.packets.card.PlayCardPacket with type PlayCard
Registered packet de.lmu.filigranefrisen.protocol.packet.packets.card.CardPlayedPacket with type CardPlayed
Registered packet de.lmu.filigranefrisen.protocol.packet.packets.game.CurrentPlayerPacket with type CurrentPlayer
Registered packet de.lmu.filigranefrisen.protocol.packet.packets.game.ActivePhasePacket with type ActivePhase
Registered packet de.lmu.filigranefrisen.protocol.packet.packets.game.construction.SetStartingPointPacket with type SetStartingPoint
Registered packet de.lmu.filigranefrisen.protocol.packet.packets.game.construction.StartingPointTakenPacket with type StartingPointTaken
Registered packet de.lmu.filigranefrisen.protocol.packet.packets.game.programming.YourCardsPacket with type YourCards
Registered packet de.lmu.filigranefrisen.protocol.packet.packets.game.programming.NotYourCardsPacket with type NotYourCards
Registered packet de.lmu.filigranefrisen.protocol.packet.packets.game.programming.ShuffleCodingPacket with type ShuffleCoding
Registered packet de.lmu.filigranefrisen.protocol.packet.packets.game.programming.SelectedCardPacket with type SelectedCard
Registered packet de.lmu.filigranefrisen.protocol.packet.packets.game.programming.CardSelectedPacket with type CardSelected
Registered packet de.lmu.filigranefrisen.protocol.packet.packets.game.programming.SelectionFinishedPacket with type SelectionFinished
Registered packet de.lmu.filigranefrisen.protocol.packet.packets.game.programming.TimerStartedPacket with type TimerStarted
Registered packet de.lmu.filigranefrisen.protocol.packet.packets.game.programming.TimerEndedPacket with type TimerEnded
Registered packet de.lmu.filigranefrisen.protocol.packet.packets.game.programming.CardsYouGotNowPacket with type CardsYouGotNow
Registered packet de.lmu.filigranefrisen.protocol.packet.packets.game.activation.CurrentCardsPacket with type CurrentCards
Registered packet de.lmu.filigranefrisen.protocol.packet.packets.game.activation.ReplaceCardPacket with type ReplaceCard
Registered packet de.lmu.filigranefrisen.protocol.packet.packets.effect.MovementPacket with type Movement
Registered packet de.lmu.filigranefrisen.protocol.packet.packets.effect.PlayerTurningPacket with type PlayerTurning
Registered packet de.lmu.filigranefrisen.protocol.packet.packets.effect.AnimationPacket with type Animation
Registered packet de.lmu.filigranefrisen.protocol.packet.packets.effect.RebootPacket with type Reboot
Registered packet de.lmu.filigranefrisen.protocol.packet.packets.effect.RebootDirectionPacket with type RebootDirection
Registered packet de.lmu.filigranefrisen.protocol.packet.packets.effect.EnergyPacket with type Energy
Registered packet de.lmu.filigranefrisen.protocol.packet.packets.effect.CheckPointReachedPacket with type CheckPointReached
Registered packet de.lmu.filigranefrisen.protocol.packet.packets.effect.GameFinishedPacket with type GameFinished
WARNING: sun.reflect.Reflection.getCallerClass is not supported. This will impact performance.
Exception in thread "main" java.lang.UnsupportedOperationException: No class provided, and an appropriate one cannot be found.
    at org.apache.logging.log4j.LogManager.callerClass(LogManager.java:573)
    at org.apache.logging.log4j.LogManager.getLogger(LogManager.java:598)
    at org.apache.logging.log4j.LogManager.getLogger(LogManager.java:585)
    at de.lmu.filigranefrisen.server.map.MapManager.<init>{(MapManager.java:28)
    at de.lmu.filigranefrisen.server.map.MapManager.getInstance(MapManager.java:80)
    at de.lmu.filigranefrisen.server.Main.main(Main.java:31)
```

BEI DEM CLIENT

Error: JavaFX runtime components are missing, and are required to run this application

Lösung: java -jar --module-path C:\Users\Viktoria\FIX\javafx-sdk-16\lib --add-modules javafx.controls,javafx.graphics,javafx.fxml,javafx.media,javafx.base client-1.0.0.jar

- Korrektheit (korrekte Funktion, Abstürze)

Roboter auswählen – **super!**

Name eingeben – **super!**

Chatten öffentlich – **super!**

Chatten privat : **falsch** die Nachrichten sieht nur der, der die bekommt.

Ready sein – **super!**

Not ready sein – **nicht implemetiert**

???? Ich bin bei dem Server allein und darf trotzdem spielen (soll mind 2 Spieler) - **falsch**

Map auswählen - **nicht implemetiert**

StartingPoint Auswählen – **super!**

Upgrade Phase - **nicht implemetiert**

Karte ins Register rein tun - **super!**

Karte aus dem Register entfernen - **nicht implemetiert**

???? EnergyCount bei dem Spieler ist am Anfang auf 0 (soll auf 5 sein) – **falsch**

???? Ich kann kein Register spielen, lol (wo ist das Button) – **falsch**

???? Wenn das Spiel schon läuft, wird zu dem neu-connecteden Client die Map angezeigt – **ABER**
er kann kein Startingpoint auswählen

- Zuverlässigkeit (Fehlertoleranz, Robustheit)

???? „Not JavaFX Thread Exception“ -> irgendwo fehlt ein Platform.runLater() – **falsch**

- Benutzerfreundlichkeit (insbesondere der Oberfläche, Geschwindigkeit)

Ich als User bin mit GUIs sehr unzufrieden

StartScreen:

Fenster ist zu groß

RobotBilder gehen beim Auswählen auseinander

Farben..?

Lobby

Riesige Player-Status Tabelle? Hä?

Ich würde gerne ein Bild von meinem Roboter sehen

UsersOnline zeigt nur „Server“ und nicht mich ;(

Game

???? View ist mega komisch. Entweder habt ihr einen RIESIGEN Bildschirm oder kA was. Bei mir wird eine Hälfte abgeschnitten und die anderen gar komisch angezeigt ;(

Ich kann „PlayCard“ Button gar nicht sehen 😞

- Sinnvolle Fehlermeldungen, wenn vorhanden

Fehlermeldung, dass man nicht mehr als 5 Karten auswählen darf – **super!**

- Sonstige Bemerkungen (z.B. Verbesserungsvorschläge)

!!! Schaut bitte eure GUIs an.

!!! Wenn ihr Maps braucht (ExtraCrispy, Twister usw), müsst ihr die nicht implementieren, sondern ihr könnt die JSON von LMU-Testserver kopieren

!!! Macht bitte so, dass man erst ab 2 Players spielen darf

Die folgenden Fragen sollen jeweils mit ja oder nein beantwortet werden (bei nein ist ggf. eine genaue Fehlerbeschreibung notwendig!)

Eröffnungsphase

- Wird die Wahl von Roboter (einzigartig) und Spielernamen (nicht zwangsweise einzigartig) korrekt behandelt? **JA**

- Ist eine Verbindung zu einem bereits laufenden Spiel unterbunden? **NEIN**

- Ist Chatten in der Lobby möglich? **NICHT GANZ** (private Messages werden beim Absender nicht angezeigt)

- Funktioniert der Spielstart fehlerfrei? **NICHT GANZ** (kein Not-Ready, kein Map-Auswahl, Map wird nicht vollständig angezeigt usw)

Normales Spiel

- Wird das Spielfeld richtig aufgebaut und angezeigt? Aufgebaut – JA, angezeigt - NEIN
 - Wird der aktuelle Spieler eindeutig angezeigt? NEIN
 - Ist es jederzeit offensichtlich, welche Optionen man hat? NEIN
 - Ist die Spieloberfläche, ohne unerwartete Nebeneffekte, in der Größe veränderbar? NEIN
 - Werden Pit und Spielfeldrand korrekt behandelt? Ich hoffe
 - Können sich Roboter gegenseitig und regelkonform verschieben? ? Ich hoffe
 - Werden Feldeffekte richtig behandelt? ? Ich hoffe
 - Sind die Upgradekarten korrekt implementiert? NEIN
 - Funktionieren Client und Server auch mit anderen Clients und Servern? NEIN
-

Danke fürs Betatesten!