DOKUMENTATION Teil 2

|  |  |
| --- | --- |
| Projektname: | Last Standing Ding |
| Projektmitglieder: | Ivan Zenger |
|  | Nicola Zurbrügg |
| Datum: | 02.05.2019 |
| Firma: | Die Schweizerische Post |

# Abstract (Kurzbeschreibung)

Eine Beschreibung, welche einen Überblick über das gesamte Projekt gibt.

Wir bekamen den Auftrag, innerhalb von ca. 2 Wochen ein kleines Projekt mithilfe von Java zu realisieren. Nachdem wir den Auftrag erhalten hatten, begannen wir damit, gute Ideen zu sammeln. Nach etwas hin und her haben wir uns dazu entschieden, eine Art «Curved Fever» selver zu erstellen.

Am Anfang konzentrierten wir uns darauf, ein GUI zu erstellen und eine Linie zu erstellen, die man mit den Pfeiltasten steuern kann. Nach etwa 2 Tagen waren wir mit diesen Aufgaben fertig. Danach musste eine Kollisionserkennung und eine LAN Verbindung implementiert werden. Um diese Aufgaben zu implementieren benötigten viel Zeit. Die Kollisionserkennung funktionierte 2 Tage vor der Abgabe, die LAN Verbindung war erst ein Tag vor der Abgabe funktionsfähig.

Am letzten Tag vor der Abgabe wurden ausserdem die Test-Cases erstellt und auch getestet. Auch wurde diese Dokumentation an diesem Tag beendet.

Inhaltsverzeichnis

[1 Abstract (Kurzbeschreibung) 1](#_Toc7621279)

[3 Technische Dokumentation (Projektdokumentation) 3](#_Toc7621280)

[3.1 Klassendiagramm 3](#_Toc7621281)

[3.2 Sequenzdiagramm 3](#_Toc7621282)

[4 Testauswertung 4](#_Toc7621283)

[4.1 Use-Cases 4](#_Toc7621284)

[5 Installationsanleitung 4](#_Toc7621285)

[6 Benutzerhandbuch 4](#_Toc7621286)

[7 Fazit 6](#_Toc7621287)

# Technische Dokumentation (Projektdokumentation)

## Klassendiagramm

Vollständiges Klassendiagramm einfügen

## Sequenzdiagramm

Mind. 1 komplexer Ablauf der Applikation muss mittels einem Sequenzdiagramm beschrieben werden.

# Testauswertung

Zusammenfassung aller durchgeführten Tests. In diesem Kapitel müssen nur noch die fehlgeschlagenen / unvollständigen Test beschrieben werden.

## Use-Cases

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ID | Erfolgreich | Beschreibung |
| UC-01 | Nein | Beispiel: Der Testfall war nicht erfolgreich. Die Statistikseite wurde zwar angezeigt, aber der aktuelle Kurs wurde nicht rot markiert. |
| UC-02 |  |  |
| … |  |  |

# Installationsanleitung

Was muss alles erledigt werden, damit die Applikation auf einem anderen System gestartet werden kann.

# Benutzerhandbuch

An dieser Stelle kommt ein kurzes Benutzerhandbuch. Beschreibt euer Produkt so, dass es von jedermann mit der Bedienungsanleitung verwendet werden kann.

Nach dem Starten des Programmes, erscheint ein Fenster mit einem Knopf und einem Bild. Wenn man das Spiel spielen möchte, muss man auf den Start Knopf drücken.  
Danach erscheinen 3 weitere Knöpfe. Der erste Knopf «Hoster» wird verwendet, um ein eigenes Spiel zu erstellen bei dem auch Freunde aus dem eigenen LAN Netzwerk beitreten können. Klickt man auf den Hoster Button kann man seinen Namen eingeben, mit dem man während des Spieles identifiziert werden kann. Hat man einen Namen eingegeben, Klickt man auf den «Host Starten» Knopf. Nun können sich auch die Freunde aus dem LAN Netzwerk mithilfe der IP-Adresse verbinden, die in diesem Fenster angezeigt wird. Tritt ein Spieler erfolgreich dem Spiel bei, werden die dazugehörigen Benutzernamen in einem Textfeld angezeigt. Klickt der Hoster Nun auf den «Spiel Starten» Knopf, wird das Spiel gestartet.  
Klickt man anstatt auf den «Hoster» Knopf auf den, der mit Player beschriftet ist, werden einem 2 Textfelder und ein Knopf dargestellt. In das obere Textfeld muss die IP des Hoster eingetragen werden, die diesem angezeigt wird. In das zweite Feld muss der Benutzername eingegeben werden. Klickt man nun auf den «Beitreten» Button, tritt man dem Spiel bei, insofern dieses erstellt wurde.  
Nachdem der Hoster das Spiel gestartet hat, wird das Spielfeld angezeigt, ausserdem wird drei Sekunden gewartet, damit man sich einen Überblick verschaffen kann. Nach den drei Sekunden in denen nur jeweils ein Punkt von den Spielern zu sehen war, bewegen sich diese und kurz darauf (~0.5s) wird damit begonnen eine Linie von jedem Punkt/Spieler nachzuziehen. Die Linie kann man mithilfe von den Pfeiltasten LEFT, RIGHT steuern. In regelmässigen Zeitabständen (~4s) wird die Linie wird für ca. 0.5 Sekunden keine Linie gezeichnet. Durch diese Lücken kann man ohne Probleme mit seiner eigenen Linie hindurchfahren. Allerding kann man nicht währenddessen man keine Linie zeichnet durch andere Linien hindurch fahren. Sollte man allgemein in eine andere oder in die eigene Linie fahren, hat man das Spiel verloren und man kann nicht mehr weiter zeichnen. Dies gilt auch, falls man in die Wand fährt. Der letzte Spieler, der noch «lebt», hat das Spiel gewonnen.

# Fazit

Hier kommt eure Reflexion zum Projekt.

Was lief gut/schlecht?

Wie seid ihr mit dem Endergebnis zufrieden?

Was habt ihr gelernt?

Ist alles vorhanden oder was fehlt noch?