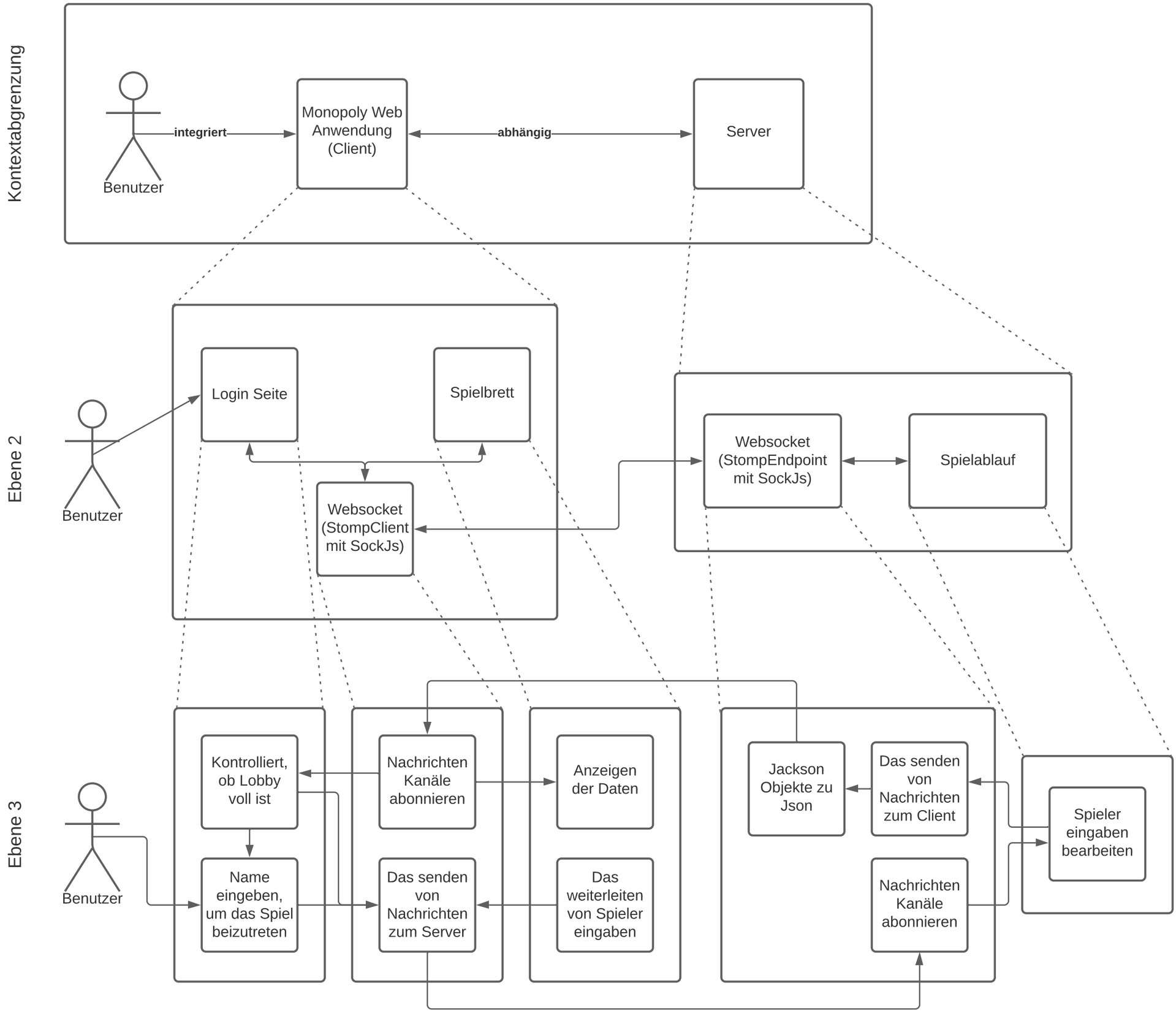
Kontextabgrenzung
Benutzer
integriert
Monopoly Web Anwendung (Client)
abhängig
Server
Ebene 2
Benutzer
Login Seite
Spielbrett
Websocket (StompClient mit SockJs)
Websocket (StompEndpoint mit SockJs)
Spielablauf
Ebene 3
Benutzer
Kontrolliert, ob Lobby voll ist
Name eingeben, um das Spiel beizutreten
Nachrichten Kanäle abonnieren
Das senden von Nachrichten zum Server
Anzeigen der Daten
Das weiterleiten von Spieler eingaben
Jackson Objekte zu Json
Das senden von Nachrichten zum Client
Nachrichten Kanäle abonnieren
Spieler eingaben bearbeiten