

Anforderungen

Mensch ärgere dich nicht (min. 2P und max. 4P)

Regeln:

- Es gibt eine Basis wo alle 4 Figuren (je Spieler) versammelt sind
- Jeder Spieler hat eine eigene Farbe (wird automatisch zugewiesen im Uhrzeigersinn)
- Hat ein Spieler alle 4 Figuren in der Basis, dann hat er drei Würfelversuche (um eine sechs zu würfeln)
- Hat ein Spieler seine Figuren an der letzten möglichen Position des Hauses hat dieser, falls keine weiteren Figuren auf dem Spielfeld sind wieder die Möglichkeit 3 mal zu würfeln
- Würfelt ein Spieler eine sechs
 - muss, falls sich eine Figur in der Basis befindet, diese die Basis verlassen und auf die Startposition gesetzt werden
 - kann der Spieler eine seiner Figuren beliebig um sechs Schritte nach vorne versetzen
- Würfelt ein Spieler mehrfach eine sechs und es befindet sich einer seiner Figuren auf der Startposition, darf keine weitere Figur die Basis verlassen
- Befindet sich ein Gegner auf der Startposition eines anderen Spielers und der andere Spieler würfelt eine sechs, dann wird die Figur des Gegners geschlagen
- Kommt der Spieler mit seiner Figur auf das Spielfeld einer gegnerischen Figur verlässt diese die Position und muss zurück zur Basis
- Der Spieler muss, wenn er mehrere Figuren auf dem Spielfeld hat eine gegnerische Figur schlagen, falls er mit dem Wurf auf das Spielfeld dieser kommt
- Sollte mit einem sechser Wurf eine Figur geschlagen werden können UND der Spieler hat eine Figur in der Basis, muss er die gegnerische Figur schlagen (Priorität)
- Eigene Figuren können nicht geschlagen werden
- Sollte mit dem Zug nur eine eigene Figur geschlagen werden können wird der Zug beendet
- Eine Figur kann immer geschlagen werden außer sie ist in dem Haus der eigenen Farbe
- Die Figuren können nur in das eigene Haus (richtige Farbe)
- Eine Figur kann immer eine andere Figur überspringen (falls möglich) außer im Haus
- Ist eine Figur im Haus können nur noch ≤ 3 Schritte gegangen werden
- Eine Figur kann sich nur im Uhrzeigersinn bewegen
- Die Augenzahl des Würfels geht von 1-6
- Die Figuren können nur so viele Schritte gehen wie die Augenzahlen des Würfels es vorgeben
- Dem Spieler werden Schritte vorgegeben, so dass er nur noch entscheiden muss, mit welcher Figur er zieht

Optional, falls noch Zeit ist:

Chat Funktionalität über Node.js und Websocket

- Öffnen Benutzer die Seite können sie sich einen Namen geben
- Danach befinden sie sich im Spiel und können dort miteinander chatten
- Die Nachrichten des Benutzers sind blau
- Die Nachrichten der anderen Benutzer sind grau
- Die Nachrichten sind mit einem Zeitstempel versehen

Aufgabenbereiche Dienstnutzer & Dienstgeber

Dienstnutzer (Anwendungslogik):

- Würfeln: Schickt Befehl an Dienstgeber (Wegen Sicherheit und Verzögerung)
- Empfangen von Spielfeld und Daten -> Präsentationslogik rendert
- Spielzug Gültigkeit kontrollieren (Kollision von Figurpositionen)
 - Abfrage ob eigene Figur auf dem Zielfeld -> Spielfigur darf nicht bewegt werden
 - Abfrage ob gegnerische Figur auf Zielfeld -> Spielfigur muss bewegt werden
- Spielzug: Schickt ausgewählte Figur an Server

WBA2

Dienstgeber (Anwendungslogik):

- Lobbyverwaltung
 - Annehmen von Anfragen
 - Festlegung der Reihenfolge (First come first serve)
 - Spieltoken verteilen (wer ist dran?)
 - Mitteilung wie oft darf gewürfelt werden (1x, 3x)
 - Auflösen der Lobby bei Spielende
- Würfeln
 - generieren einer Zufallszahl
 - allen Dienstnutzern mitteilen wie die Zufallszahl lautet
- Spielzug
 - Empfange ausgewählte Figur
 - Prüfe auf Gültigkeit des Zuges
 - Schicke neue Position an alle Dienstnutzer