Programmieren & Datenstrukturen

Dokumentation Projekt „Dots & Boxes“

R. Diehl, R. Gisler, M. Klaper, R. Meier

Versionen:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Rev. | Datum | Autor | Bemerkungen |
| 1.0.0 | 27.03.2015 | R. Diehl | Initiale Version |
| 1.1.0 | 27.04.2015 | Doz. Team | Überarbeitung aller Kapitel |
| 1.1.1 | 04.05.2015 | Doz. Team | Freigabe |
| 1.2 | 22.05.2015 | LMalushi | Klassendiagramm erstellt |

**Inhalt**

1. Einleitung 2

2. Anforderungen 3

2.1. Regeln „Dots & Boxes“ 3

2.2. Tipps zur Vorgehensweise 4

2.3. Environment 4

3. Systemspezifikation 5

3.1. Bausteinsichten 5

3.1.1. Systemübersicht 5

3.1.2. Komponentendiagramm 5

3.1.3. Klassendiagramme 6

3.1.4. MVC 6

3.2. Laufzeitsichten 7

3.2.1. Zustandsautomat 7

3.3. Verteilungssicht 8

3.4. Datensicht 8

3.5. Netzwerkprotokoll 8

4. Erweiterungsmöglichkeiten 8

# Einleitung

Geschätzte Studierende

Im letzten Teil des Semesters bearbeiten Sie in einem kleinen Team ein Softwareprojekt. Mit diesem Projekt sind die folgenden Ziele verbunden:

* Sie wenden im Unterricht gelernte Konzepte der Sprache Java in einem grösseren Kontext an.
* Sie wiederholen wesentliche Elemente der Programmiersprache Java.
* Sie implementieren eine Softwarelösung im Team.
* Sie können Klassendiagramme lesen und interpretieren.
* Sie können Sequenzdiagramme lesen und interpretieren.
* Sie können Zustandsdiagramme lesen und interpretieren.
* Sie können Source-Code mit Hilfe von Klassendiagrammen dokumentieren.
* Sie können in einem grösseren Programm die Übersicht wahren.

Das gesamte Projekt ist als Lernprojekt zu verstehen, bei dem Sie Schritt für Schritt Kenntnisse erwerben und anwenden.

Die Dozierenden und Assistierende begleiten Sie während des Projekts und ermöglichen Ihnen, wesentliche Erfahrungen zu reflektieren. Zur Unterstützung dieses Prozesses erstellen Sie jede Woche für die Dozierenden einen kurzen Projekt-Statusrapport mit folgendem Inhalt:

* Welche Arbeiten wurden in der letzten Woche ausgeführt. Was hat gut geklappt, wo hatten oder haben Sie Probleme?
* Welche Tätigkeiten sind für die nächste Woche vorgesehen?
* Welche Knackpunkte (Herausforderungen oder Risiken) bestehen noch? Was gedenken Sie dagegen zu unternehmen?

Eine Vorlage für diesen Projekt-Statusrapport [2] finden Sie im ILIAS.

Viel Erfolg sowie spannende und wertvolle Projekterfahrungen wünschen Ihnen

Ihr Dozierendenteam

[1] Projektauftrag Dots & Boxes (dots\_and\_boxes.pdf)

[2] Projekt-Statusrapport (PRG2\_Projekt-Statusrapport.docx)

# Anforderungen

|  |  |
| --- | --- |
| **Name** | Spiel gegen Computer(AI) |
| **Beschreibung** | Ein lokaler Spieler kann gegen den Computer (AI) spielen. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Name** | Speichern und laden des Spielstandes gegen Computer |
| **Beschreibung** | Spielstand muss als Datei speicherbar sein. Nach Neustart des Programms, muss der Spielstand wieder verfügbar sein. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Name** | Spiel über das Netzwerk |
| **Beschreibung** | Über das Netzwerk kann man gegen einen menschlichen Gegenspieler antreten. Dazu wird die IP Adresse benötigt. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Name** | Spielregeln |
| **Beschreibung** | Die Regeln für das Spiel Dots and Boxes müssen gemäss der Dokumentation von Ilse Fischer implementiert werden. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Name** | Abgabetermin |
| **Beschreibung** | 28. Mai 2015 bis 12:00 Uhr |

|  |  |
| --- | --- |
| **Name** | Benutzeroberfläche |
| **Beschreibung** | Es wird ein GUI erstellt. In diesem sind die aktuellen Spieler, der aktuelle Spielstand sowie die Information für den Spieler, welcher den nächsten Zug setzen kann ersichtlich. |

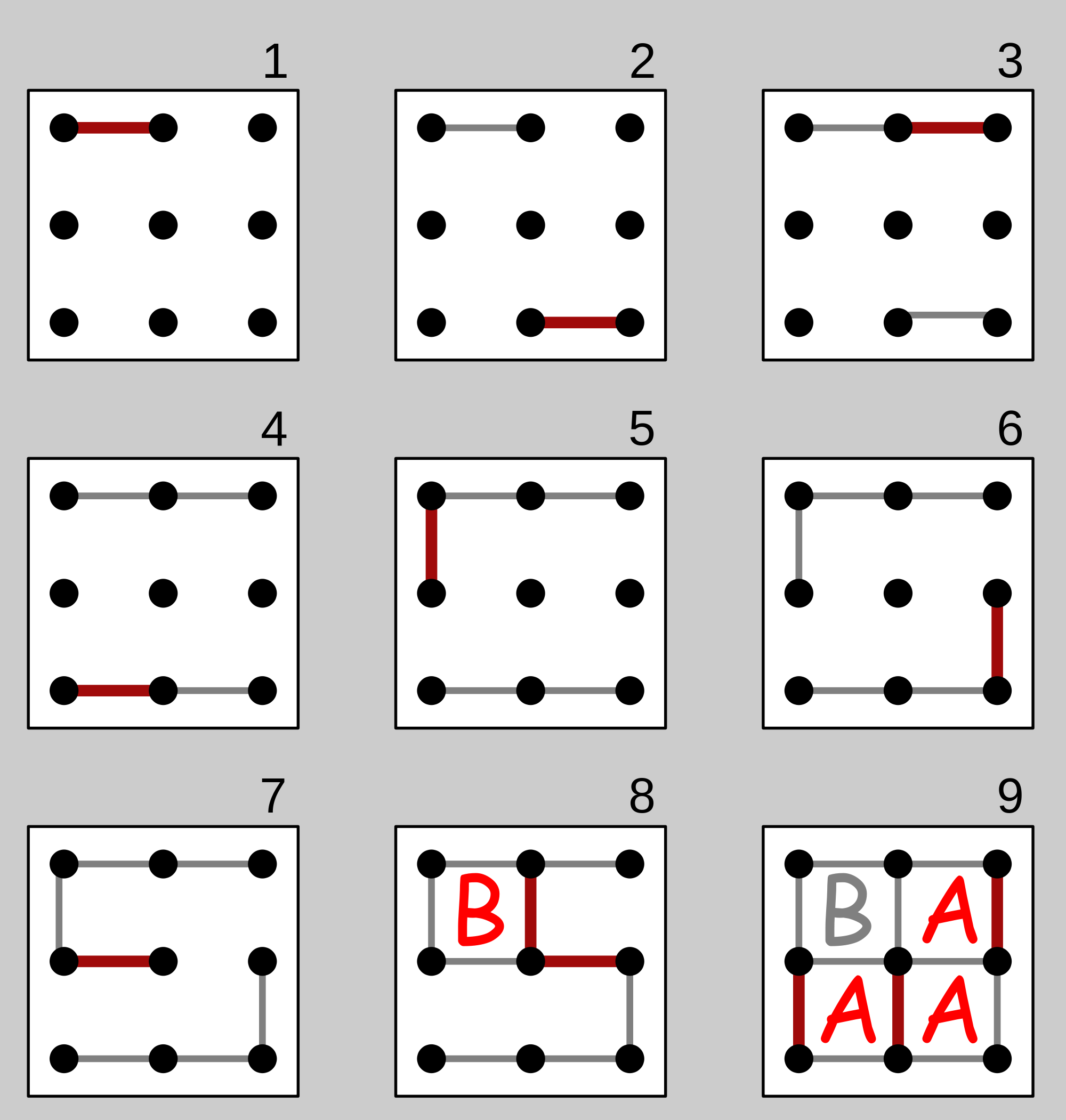
## Regeln „Dots & Boxes“

Zwei Spieler beginnen mit einer quadratischen (oder rechteckigen) Anordnung von Punkten.

Ein Zug besteht darin, zwei horizontal oder vertikal benachbarte Punkte durch einen Strich zu verbinden.

Hat ein Spieler, eine Spielerin bei ihrem Zug ein Einheitsquadrat vollendet, so kennzeichnet er/sie dieses Kästchen (z.B. füllt das Kästchen mit der Strichfarbe des Spielers) und macht einen weiteren Strich.

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Kästchen vollendet sind. Die Siegerin, der Sieger ist derjenige oder diejenige mit den meisten Kästchen.



## Tipps zur Vorgehensweise

Vorgehen:

* Identifizieren Sie die Objekte im Spiel
* Identifizieren Sie die Eigenschaften der Objekte – erstellen Sie daraus die Klassen
* Suchen Sie Beziehungen zwischen den Klassen

Beachten Sie dazu folgende Hinweise

* Entwerfen Sie in objektorientierter Denkweise
* Erstellen Sie kleine Klassen, dafür mehrere Klassen
* Beachten Sie Kopplung, Kohäsion und Information Hiding
* Setzen Sie Interfaces ein
* Benutzen Sie die Model-View-Controller Struktur (siehe Abschnitt 3.1.4)
* Denken Sie ans Testing und Debugging

## Environment

* Für das Spiel über Netzwerk muss Traffic über UDP erlaubt sein, insbesondere müssen UDP-Broadcasts erlaubt sein.
  + Weil UDP-Broadcast im HSLU-Netz nicht erlaubt sind, wird ein Wifi Access-Point im F‑Stock/Bunker zur Verfügung gestellt. Die Angaben dazu lauten:
    - SSID: PRG2\_WLAN
    - Passwort: JavaIsFun
* Java muss mit (mindestens) der Version 1.7 installiert sein.

# Systemspezifikation

Die folgende Kapiteleinteilung lehnt sich an die “Vier Arten von Sichten” aus [Gernot Starke: "Effektive Softwarearchitekturen: Ein praktischer Leitfaden" (16.01.2014), Seite 80, Kapitel 4.4.2, Bild 4.3[[1]](#footnote-1)](http://books.google.ch/books?id=CaqQAgAAQBAJ&pg=PA80) an.

## Bausteinsichten

### Systemübersicht



### Klassendiagramme

Für bessere Einsicht bitte zoomen.



### Gameboard

GUI des Rasters: Stellt mit Hilfe der BoxPicture-, LinePicture- und DotPicture-Klassen das eigentliche Spielfeld dar. Für die Anordnung wird ein GridBagLayout verwendet.

#### BoxPicture

GUI der Box-Klasse: Jede Box wird als Attribut an ein BoxPicture übergeben. Diese Klasse übernimmt dann die visuelle Darstellung der Box.

#### LinePicture

GUI der Line-Klasse: Jede Line wird als Attribut an ein LinePicture übergeben. Diese Klasse übernimmt dann die visuelle Darstellung der Line. Dieses Objekt reagiert auf MouseClicked, MouseEntered und MouseExited (für das Hervorheben der Linie, wenn die Maus darüber fährt).

#### DotPicture

GUI für einen Punkt. Wird nur für die Darstellung des Rasters verwendet.

### MVC

Für die Anwendung wird das Model-View-Controller Entwurfsmuster (MVC) verwendet.

(Siehe: <http://de.wikipedia.org/wiki/Model_View_Controller>)

#### GameModel

GameModel enthält den aktuellen Zustand des Spiels. Also zum Beispiel die aktuellen Spieler. Das GameModel benachrichtigt die Beobachter, falls es sich geändert hat (z.B. mit dem Observer-Pattern <http://en.wikipedia.org/wiki/Observer_pattern>). Beobachter sind zum Beispiel GameView oder Opponent.

#### GameView

GameView wird durch das GameModel benachrichtigt, falls sich etwas am GameModel geändert hat und stellt anschliessend das GameModel grafisch dar. Also zum Beispiel die aktuellen Spieler, ihr Spielstand auf dem Spielbrett usw. Ausserdem leitet die GameView Eingaben des Benutzers an das GameControl weiter.

#### GameControl

Das GameControl empfängt Kommandos von Opponent oder GameView, entscheidet ob diese gültig sind und darf als einziges das GameModel ändern.

#### Opponent

Opponent wird vom GameModel benachrichtigt, wenn das GameModel geändert hat und darf Befehle an das GameControl senden. Der Opponent besitzt damit viel Ähnlichkeit mit der GameView. Entsprechend können hier gemeinsame Schnittstellen definiert werden.

## Datensicht

Aus zeitlichen Gründen musste auf eine Speicherung des Spielstandes verzichtet werden. Teilweise wären Konstruktoren vorhanden, um ein gespeichertes Spiel zu laden, aber nicht bei allen Klassen.

## Netzwerkprotokoll

Leider musste auch auf das Spiel über einen Server aus zeitlichen Gründen verzichtet werden. In der Planung zu Beginn des Projekts wurde dieser Spielvariante zu wenig Beachtung geschenkt. Es wurden zwar Überlegungen angestellt, wie man dieses Spiel realisieren könnte, aber die Versuche mussten abgebrochen werden, da ein umfassendes Refactoring nötig wäre.

# Erweiterungsmöglichkeiten

Von den vorgeschlagenen Erweiterungen wurde die rechteckige Spielfeldform realisiert. Dadurch, dass bereits bei Beginn des Projekts alles auf einer rechteckigen Spielform aufbaute, konnte dieser Zusatz ohne mühsamen Aufwand umgesetzt werden. Auf weitere Ausschmückungen wurde verzichtet.

Mögliche Erweiterungen:

* Netzwerkspiel
* Speichermöglichkeit
* Individuelle Wahl der Farbe
* Multiplayer lokal
* Schwierigkeitsgrad des Computergegners
* Automatische Gegnersuche

# Lessons learned

## Java

Die ganze Arbeit mit dem GUI und den diversen Layouts (vor allem GridBagLayout) hat das allgemeine Verständnis stark verbessert. Was zusätzlich zum Unterricht noch erlernt werden musste, war die Verwendung von Constraints. Auch neue GUI-Komponenten (JDialog) mussten im Selbststudium erlernt werden.

## Projektdesign

Zu Beginn des Projekts wurden bereits Überlegungen getätigt, die zu tief in die Implementierung gingen. Wir wollten das Spiel in allen Facetten verstehen und verstrickten uns zuerst im Raster. Nach ein paar Tagen und ein paar ersten Implementationsversuchen, hatten wir das nötige Verständnis und auch die nötige Distanz um das Projekt ganzheitlicher zu sehen. Leider mussten wir gegen Ende des Projekts merken, dass zu Beginn zu wenige Überlegungen Richtung Netzwerk und Speicherung gingen. Als Folge davon mussten wir auf diese beiden Aspekte des Spiels verzichten.

## Gruppendynamik

In einer Gruppe gibt es immer Dinge, die besser klappen und Sachen die überhaupt nicht wollen. In unserer Gruppe hatten wir Glück, dass jeder seinen Teil (mehr oder weniger wie von den anderen erwartet) gemacht hat. Keiner war sich zu scheu, ein Blatt vor den Mund zu nehmen, wenn wir unterschiedlicher Ansichten waren. Trotzdem waren wir im Umgang miteinander stets freundlich und konstruktiv. Dieses Projekt hat uns gut gezeigt, wie man zuerst herausfinden muss, wer welche Stärken und Schwächen hat, und diese dann zielgerichtet ins Projekt einfliessen. Diese Erfahrung hat uns alle sehr bereichert.

1. [www.amazon.de/Effektive-Softwarearchitekturen-Ein-praktischer-Leitfaden/dp/3446436146/](http://www.amazon.de/Effektive-Softwarearchitekturen-Ein-praktischer-Leitfaden/dp/3446436146/) [↑](#footnote-ref-1)