|  |
| --- |
| BBZW Sursee, M150 |
| Numerous - Card Game |
| Gian Ott & Manuel Troxler |

|  |
| --- |
| 16.1.2020 |

Inhaltsverzeichnis

[Einleitung 2](#_Toc29473343)

[Ziele 2](#_Toc29473344)

[Technische Details 2](#_Toc29473345)

[Technischer Aufbau 2](#_Toc29473346)

[Server/Backend 2](#_Toc29473347)

[Client/Frontend 2](#_Toc29473348)

[Datenbank 2](#_Toc29473349)

[Webserver 2](#_Toc29473350)

[Verwendete Patterns 2](#_Toc29473351)

[Sicherheit 2](#_Toc29473352)

[Sicherstellung der Performance 2](#_Toc29473353)

[Tests 2](#_Toc29473354)

[Testkonzept 2](#_Toc29473355)

[Testprotokoll 2](#_Toc29473356)

[Zeitplan 2](#_Toc29473357)

[Arbeitsjournal 2](#_Toc29473358)

[Benutzerdokumentation 2](#_Toc29473359)

[Installationsanleitung 2](#_Toc29473360)

[Schluss 2](#_Toc29473361)

[Fazit 2](#_Toc29473362)

[Anhang 2](#_Toc29473363)

[Quellen 2](#_Toc29473364)

[Abbildungsverzeichnis 2](#_Toc29473365)

# Einleitung

## Ziele

Wir haben uns folgende Ziele gesetzt:

|  |  |
| --- | --- |
| Ziel | Wir wollen durch die Speicherung von Usern erreichen, dass man sich mit seinem Benutzernamen und Passwort jederzeit anmelden kann. |
| Vorgehen | User werden auf unserer Datenbank abgespeichert und verschlüsselt, sodass wir die Sicherheit der Kennwörter gewährleisten können. |
| Produkt | User können sich mit ihrem Benutzernamen und Passwort anmelden. |

|  |  |
| --- | --- |
| Ziel | Wir wollen durch die Vergabe von IDs auch für nicht eingeloggte User, auch Spielern ohne Account erlauben das Spiel zu spielen. |
| Vorgehen | Wir haben beim Anmeldefenster einen Button um sich als Gast anzumelden. Wenn man das macht kann man einen Benutzernamen eingeben und das Spiel spielen. Es werden dann aber logischerweise alle Sozialen Features (Freunde, Direktnachrichten, Statistiken, etc.) deaktiviert. |
| Produkt | User können sich auch ohne Login als Gast einloggen. |

|  |  |
| --- | --- |
| Ziel | Wir wollen durch das Lobby Spielprinzip erreichen, dass man neue Lobbys erstellen kann oder schon erstellten Lobbys beitreten kann. |
| Vorgehen | Jede Lobby, die erstellt wird, kann man auf der Lobbyansicht sehen und ihr beitreten. Falls keine Vorhanden ist kann man auch eine eigene erstellen. |
| Produkt | Man kann Lobbys beitreten oder eine eigene erstellen. |

|  |  |
| --- | --- |
| Ziel | Eingeloggte User sollen die Statistiken ihrer vergangenen Spiele ansehen können. |
| Vorgehen | Die Statistik von eingeloggten Benutzern wird auf der Datenbank abgespeichert. |
| Produkt | Eingeloggte User sehen ihre Statistiken von den letzten spielen. |

|  |  |
| --- | --- |
| Ziel | Wir wollen durch die Speicherung von Usern erreichen, dass man sich mit seinem Benutzernamen und Passwort jederzeit anmelden kann. |
| Vorgehen | User werden auf unserer Datenbank abgespeichert und verschlüsselt, sodass wir die Sicherheit der Kennwörter gewährleisten können. |
| Produkt | User können sich mit ihrem Benutzernamen und Passwort anmelden. |

# Technische Details

## Technischer Aufbau

### Server/Backend

### Client/Frontend

### Datenbank

#### Datenbank Diagramm

### Webserver

## Verwendete Patterns

## Sicherheit

## Sicherstellung der Performance

# Tests

## Testkonzept

## Testprotokoll

# Zeitplan

# Arbeitsjournal

# Benutzerdokumentation

# Installationsanleitung

# Schluss

## Fazit

# Anhang

## Quellen

## Abbildungsverzeichnis