

Beispielablauf

1. Paul startet der Spielserver und initialisiert einen Spiel. Die maximale Anzahl Clients setzt er auf 2.
2. Der Benutzer Bob startet die Anwendung als Client. Er gibt seinen Namen ein. Er wählt aus, dass er als Spieler an einem Spiel teilnehmen will. Anschließend klickt er auf den Button "login".
3. Der Client schickt die Anfrage an den Server und erhält von diesem eine Statusmeldung. Diese wird Bob angezeigt.
4. Bob wird eine Statusmeldung mit der Konfiguration des Servers gesendet, darin enthalten sind Informationen über den Spiel.
5. Paul wird informiert das sich ein Benutzer als Spieler "Bob" am Server angemeldet hat. Dies wird im Log protokolliert.
6. Bob wird nun aufgefordert seiner Bomberman an den Server zu senden.
7. Der Server initialisiert das Spielfeld, platziert Spielfeldobjekte sowie die Spieler.
8. Bob wählt die Bomberman Datei vom Speicher aus und klickt den "starten" Button.
9. Der Server empfängt den Bomberman von Bob's Clienten und prüft diesen Informationen.
10. Bob legt eine Bombe und sammelt Bonus.
11. Ein zweiter Benutzer Anna hat sich als "Anna" angemeldet und einen Bomberman an den Server gesendet. Bei der Überprüfung gibt es keine Probleme.
12. Bob und Anna haben sich erfolgreich als Spieler am Server angemeldet und ihre Bomberman übermittelt. Das Spiel beginnt. Dies wird im Log protokolliert.

13. Den Spielern Bob und Anna werden die Updates des Bomberman jede Runde angezeigt.
14. Der Server beendet das Spiel.
15. Paul wird das Spielergebnis angezeigt und im Log protokolliert.
16. Die Spieler Bob und Anna werden mittels einer Statusmeldung über das Spielergebnis informiert.
17. Bob und Anna entscheiden sich das Spiel zu beenden und schließen die Anwendung.