# Chat-Konzept Dokumentation

## Anforderungen

- Spieler zu Spieler Kommunikation (möglicher Gruppenchat)  
- Kommunikation von allen Spielern die online sind  
- Kommunikation von allen Spielern in einer Lobby  
- bei Verlassen einer Lobby, Lobby-Chat verlassen  
- bei Abmeldung Game-Chat verlassen und falls nötig aus dem darin befindenden Lobby-Chat  
- der Privatchat bzw. auch Gruppenchat arbeitet mit einer Instanz welche langzeitig bestehen bleibt und wenn ein Spieler die Konversation schliesst und erneut eine Chat-Anfrage an denselben Spieler sendet soll die bereits bestehende Instanz verwendet werden  
- der Game-Lobby-Chat ist ausschliesslich in der Game-Lobby und im Spiel ersichtlich  
- der Game-Chat ist ausschliesslich in der Lobby-View ersichtlich  
- der Privatchat bzw. Gruppenchat wird in einem separaten Fenster angezeigt welches auch minimiert werden kann  
- Spieler werden nach Anmeldung automatisch dem Game-Chat hinzugefügt  
- Spieler werden nach Beitritt einer Game-Lobby automatisch dem zugehörigen Game-Lobby-Chat hinzugefügt  
- ein Spieler kann einen anderen Spieler per Username anschreiben (später mit Freundefunktion)  
- einem Privatchat können auch mehrere Leute hinzugefügt werden  
- Spieler in einem Privat-/Gruppen-Chat können sich gegenseitig entfernen oder weitere Spieler hinzufügen  
- der Game-Lobby-Chat bleibt solange bestehen bis der letzte Spieler die Game-Lobby verlässt und die Game-Lobby gelöscht wird.

## Überlegung

Wir haben uns überlegt, eine Chat-Klasse für alle verschiedenen Chat-Typen zu implementieren. Dabei soll wie gesagt unter den verschiedenen Chat-Typen unterschieden werden. Dementsprechend soll bspw. der Game-Lobby-Chat alle Spieler in einer Game-Lobby automatisch zum Chat hinzufügen und keinem der Spieler sollte es möglich sein, neue Spieler zum Chat hinzuzufügen oder bereit bestehende Chat-Mitglieder zu kicken. Im Game-Chat funktioniert dies ähnlich, dabei sollen ebenfalls alle Spieler die online sind automatisch dem Chat hinzugefügt werden und keiner der Spieler berechtigt sein, Chatteilnehmer hinzuzufügen oder zu löschen. Im Privat-Chat hingegen kann man einen bestimmten Spieler anschreiben und wird mit diesem, einem Chat hinzugefügt in welchem alle vorhandenen Spieler die Berechtigung haben, weitere Chatpartner hinzuzufügen. Den Chat verlassen, können jedoch nur die Spieler selbst.

## Chat-Typen: Berechtigungen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Chat-Typ** | **Chatpartner hinzufügen** | **Chatpartner entfernen** | **Chat verlassen** |
| Game-Chat | Nein | Nein | Nein |
| Game-Lobby-Chat | Nein | Nein | Nein |
| Privat-Chat | Ja (Alle) | Ja (bei Gruppenchat) | Ja |

## Die Chat-Klasse

