



ulm university universität
uulm

**Fakultät für
Ingenieurwissenschaften,
Informatik und
Psychologie**

Institut für Software-
technik und Program-
miersprachen

Softwaregrundprojekt Meilenstein 3

Softwaregrundprojekt an der Universität Ulm

Vorgelegt von:

Gruppe 10

Dozent:

Florian Ege

Betreuer:

Stefanos Mytilineos

2018

Inhaltsverzeichnis

1	Schnittstellenarten, Dialoge und Dialogstruktur	3
1.1	Client	3
1.1.1	Schnittstellenarten	3
1.1.2	Dialoge	4
1.1.3	Dialogstrukturdiagramme	6
2	Grafische Gestaltung und Nutzungskonzept	7
2.1	Client	7
2.1.1	Spielansicht für einen Spieler	7
2.1.2	Spielansicht für einen Beobachter	8
2.1.3	Startbildschirm	9
2.1.4	Spielsuche	9
2.1.5	Hilfe	10
2.1.6	Hotkeys	11
2.1.7	Team ändern	11
2.1.8	Bestätigungsaufforderung	12
2.1.9	Fehler	12
2.1.10	Pause	13
2.1.11	Verbindungsabbruch	13
2.1.12	Spielende	14
2.2	Server	14
2.3	Team-Editor	14
2.4	KI-Client	14
2.4.1	Zulässige Optionen:	15

1 Schnittstellenarten, Dialoge und Dialogstruktur

1.1 Client

Der Client stellt die Anwendung dar, mit der ein Nutzer aktiv als Spieler oder auch passiv als Beobachter an einer Partie Teilnehmen kann.

1.1.1 Schnittstellenarten

Als Benutzerschnittstelle ist eine grafische Benutzeroberfläche zu verwenden.

Begründung: Um das Spiele so intuitiv wie möglich zu gestalten ist es sinnvoll alle für das Spielgeschehen relevanten Informationen und Aktionen Grafisch aufzubereiten und in einer GUI dem Nutzer bereitzustellen. Hinzu kommt das die neben dem eigentlichen Spiel auch die zugehörigen Funktionen, wie zum Beispiel das verbinden mit einem Server benutzerfreundlich und leicht zu bedienen sein sollte, dies lässt sich am leichtesten durch eine intuitiv gestaltete grafische Benutzeroberfläche bewerkstelligen.

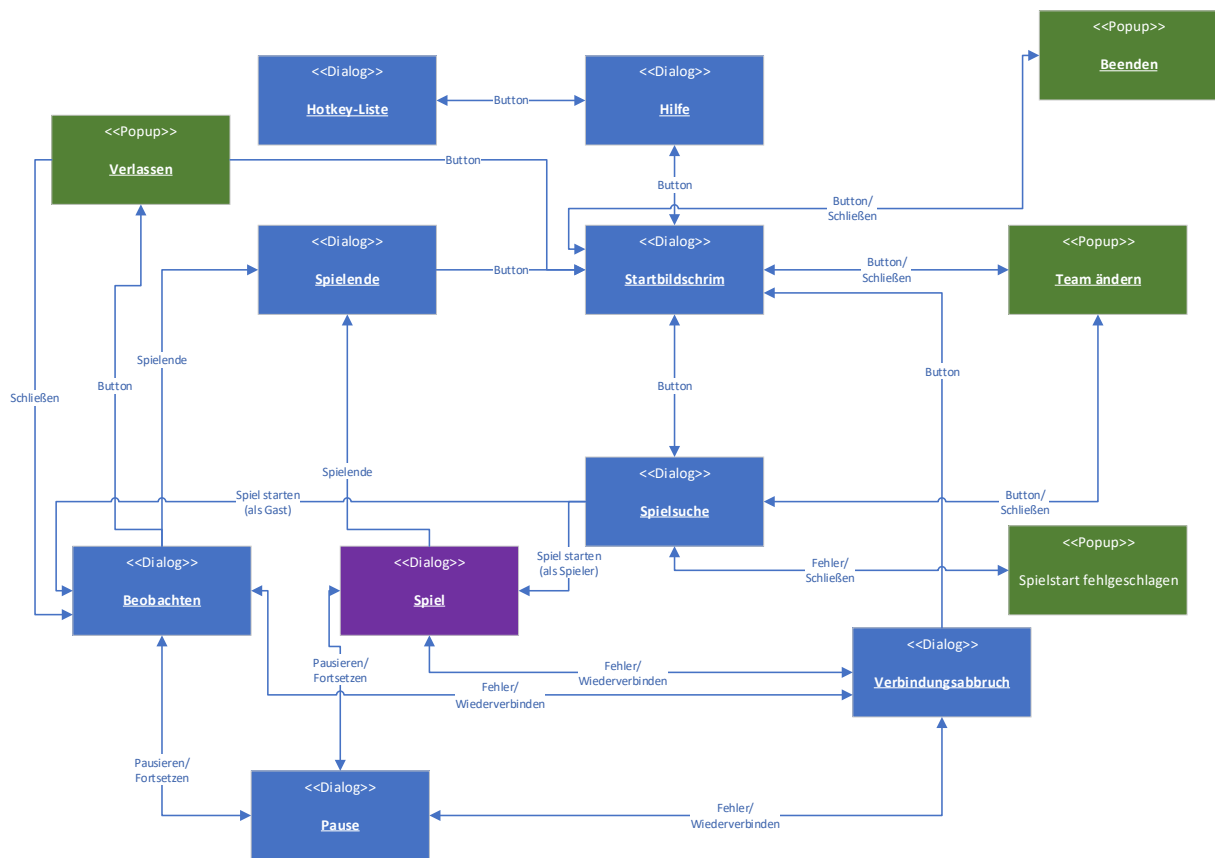
1.1.2 Dialoge

Im Folgenden sind alle Dialoge, welche während der Nutzung des Clients benötigt werden, den zugehörigen Anwendungsfällen zugeordnet.

Name	Typ	Abgedeckte Anforderungen	
Startbildschirm	Dialog	FA60	Hauptmenü [Ansicht]
Hilfe	Dialog	FA65	Hilfe [Ansicht]
		QA18	Benutzerfreundlichkeit
Hotkey-Liste	Dialog	FA65	Hilfe [Ansicht]
		FA68	Hotkeys
Team ändern	Popup	FA63	Team-Konfiguration importieren [Ansicht]
		FA15	Teams
		FA54	Quidditchtem-Konfiguration
		FA61	Spiel beitreten [Ansicht]
Beenden	Popup		
Spielstart fehlgeschla- gen	Popup	QA16	Zuverlässigkeit
Verlassen	Popup		
Spielsuche	Dialog	FA61	Spiel beitreten [Ansicht]
		FA55	Netzwerkschnittstelle
Spielende	Dialog	FA62	Spiel Ende [Ansicht]
		FA49	Spielende
Beobachten	Dialog	FA66	Beobachter [Ansicht]
Verbindungsabbruch	Dialog	QA16	Zuverlässigkeit
		QA17	Robustheit
Pause	Dialog	FA69	Pausieren

Spiel	Dialog	FA64	Spiel[Ansicht]
		FA1	Spielfeld
		FA2	Mittelkreis
		FA3	Mittelzelle
		FA4	Hüterzone
		FA5	Zelle
		FA6	Torring
		FA8	Punkte erzielen
		FA10	Ball
		FA11	Quaffel [Ball]
		FA12	Klatscher [Ball]
		FA13	Goldener Schnatz [Ball]
		FA14	Besen
		FA16	Spielfiguren
		FA17	Jäger
		FA18	Treiber
		FA19	Hüter
		FA20	Sucher
		FA31	Fans
		FA32	Elfen [Fantyp]
		FA33	Kobolde [Fantyp]
		FA34	Trolle [Fantyp]
		FA35	Niffler [Fantyp]
		FA36	Schiedsrichter
		FA44	Runde
		FA46	Spielerphase

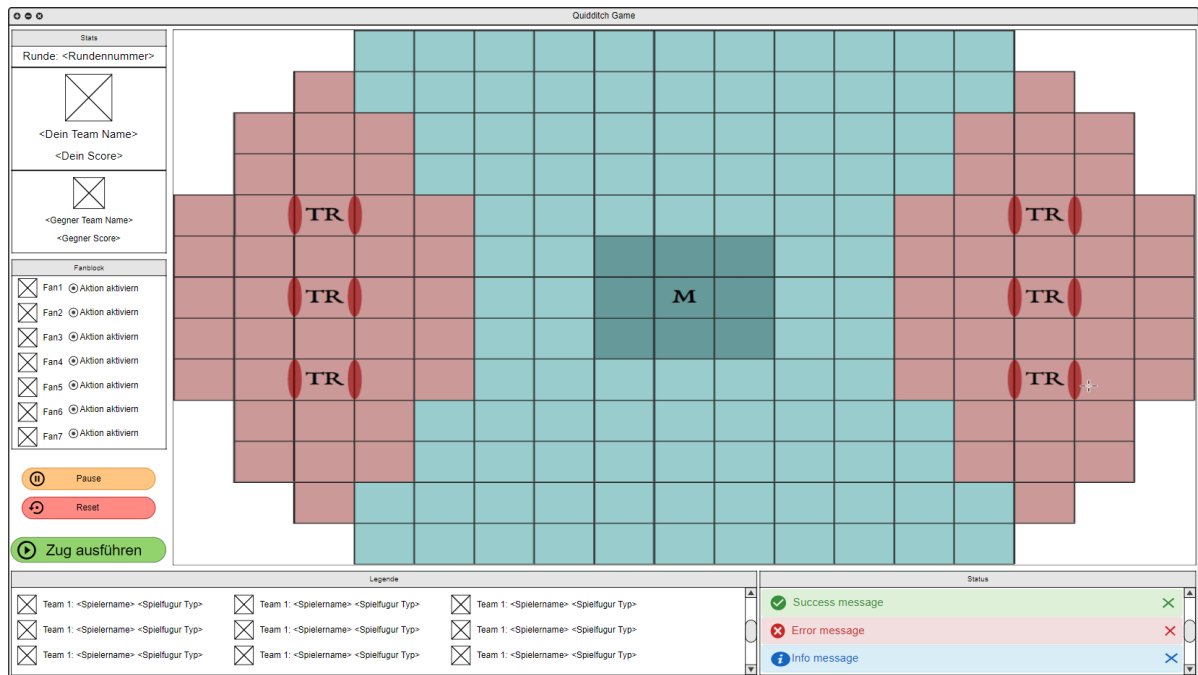
1.1.3 Dialogstrukturdiagramme



2 Grafische Gestaltung und Nutzungskonzept

2.1 Client

2.1.1 Spielansicht für einen Spieler

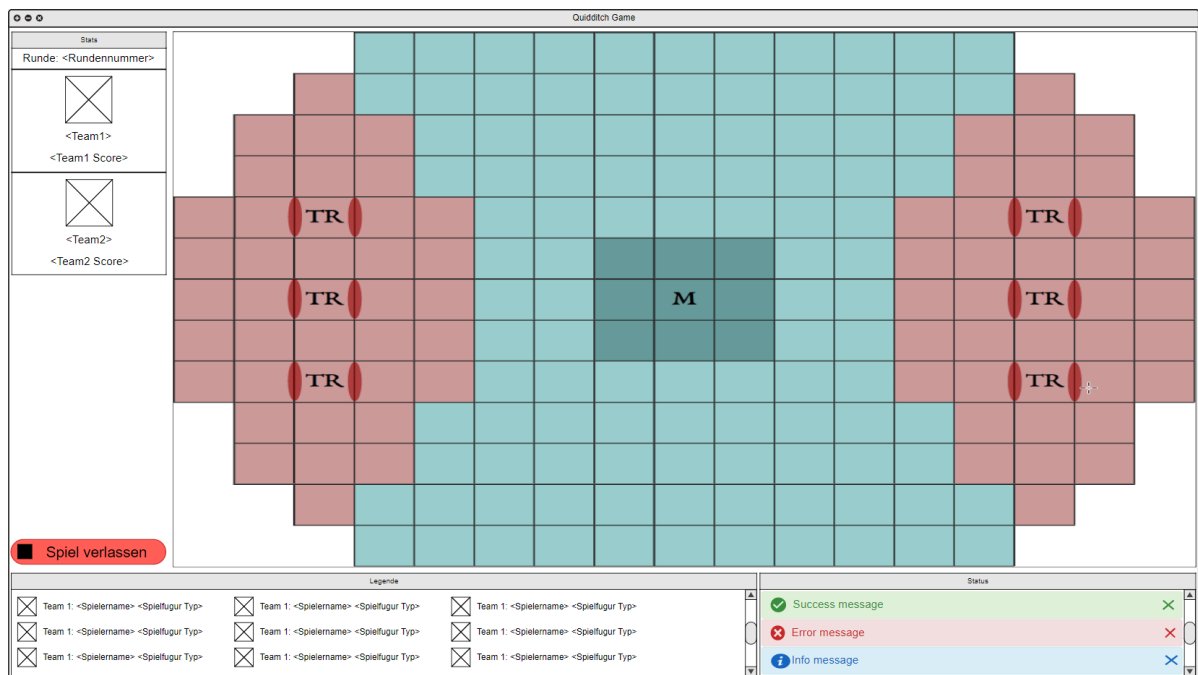


In der Spielansicht kann ein Spieler das aktuelle Spielgeschehen verfolgen und sein Züge ausführen. Dabei ist die Oberfläche in mehrere Teile unterteilt.

Im *Stats* Bereich werden grundlegende Informationen über die aktuelle Partie und die beiden Teams dargestellt. Das Team welches an oberster Position steht ist momentan am Zug. Der darunter liegende Bereich ist der *Fan* Bereich. Hier kann der Spieler auswählen ob und welcher Fan seine Aktion ausführen soll. Darunter befinden sich drei Buttons mit dem entweder das Spiel *pausiert* werden kann, alle Veränderungen die man in der aktuellen Runde getätigt hat *zurücksetzen* kann oder seinen Zug endgültig *ausführen* kann. Am unteren Rand der Oberfläche ist eine *Legende* mit einer Übersicht über alle Spielfiguren des eigenen und des gegnerischen Teams zu sehen. Daneben befindet sich ein Feld in dem Statusmeldungen angezeigt werden können. Beispiele für solche Statusmeldungen sind zum Beispiel eine Benachrichtigung über ein Faul oder über das erfolgreiche Ausführen eines Spielzuges. Der größte Teil der Oberfläche nimmt das eigentliche Spielfeld ein. Hier werden alle Spielfiguren in den Feldern angezeigt auf denen sie sich gerade befinden. Ist man am Zug und klickt auf einen Spieler, so werden alle Züge, die von der

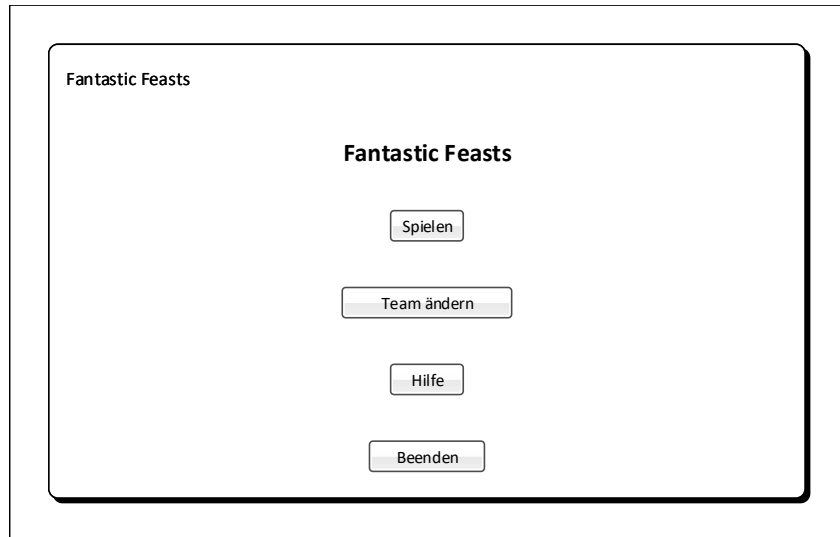
Spielfigur ausgeführt werden können farblich hervor gehoben. Der Spieler kann diese Aktionen dann durch weitere Klicks ausführen und die Prozedur gegebenenfalls für weitere Spielfiguren wiederholen. Ist man nicht am Zug so werden alle Eingabemöglichkeiten, mit Ausnahme des *Pause* Buttons deaktiviert.

2.1.2 Spielansicht für einen Beobachter



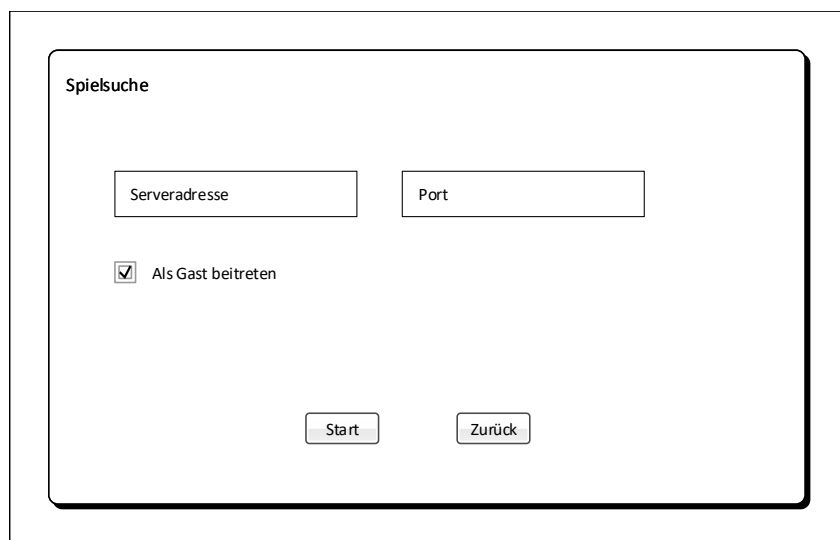
In der Spielansicht kann ein Beobachter eine Partie wischen zwei anderen Gegnern passiv verfolgen. Die Oberfläche ist im wesentlichen gleich aufgebaut wie die Oberfläche, die die Spieler sehen. Jedoch sind beim Beobachter alle Felder die zur Eingabe dienen deaktiviert und teilweise ausgeblendet. Die einzige Interaktion, welche durch einen Button ermöglicht wird ist das vorzeitige *verlassen* einer Partie.

2.1.3 Startbildschirm



Dieser Dialog erscheint nach Start der Anwendung. Der `SSpielenButton` öffnet den Spielsuche-Dialog. Der `Team ändernButton` öffnet das 'Team ändern'-Popup. Der `HilfeButton` öffnet den Hilfe-Dialog. Der `BeendenButton` öffnet ein Bestätigungs-Popup und beendet bei positiver Antwort die Anwendung.

2.1.4 Spielsuche



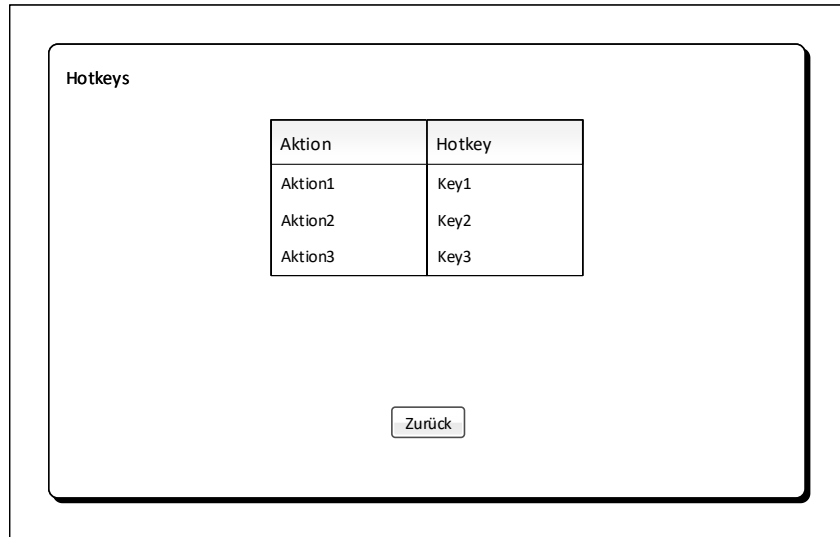
Der Benutzer gibt zuerst die Adresse und den Port des Spielervers und, mit dem er sich verbinden möchte. Wenn er die Partie beobachten will, klickt er Als Gast beitreten ab. Drückt er anschließend auf den SStartButton, versucht sich der Client mit dem angegebenen Server zu verbinden. Mit dem SZurückButton kann man zurück auf den Startbildschirm gelangen.

2.1.5 Hilfe



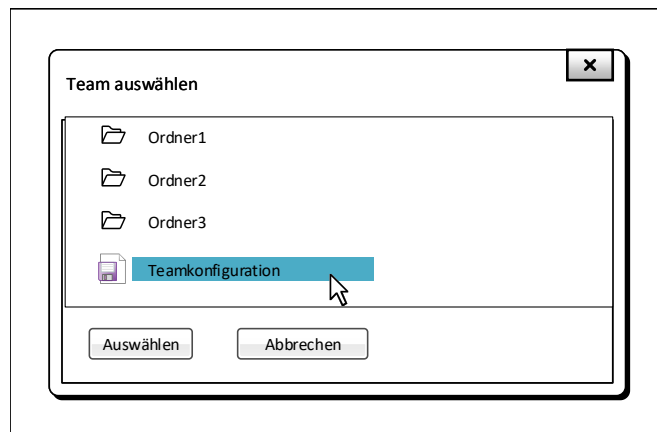
In einem großen Textfeld, gegebenenfalls mit Scrollbar, wird ein Hilfetext angezeigt. Der SZurückButton öffnet den Startbildschirm, der "HotkeyButton den Hotkey-Dialog.

2.1.6 Hotkeys



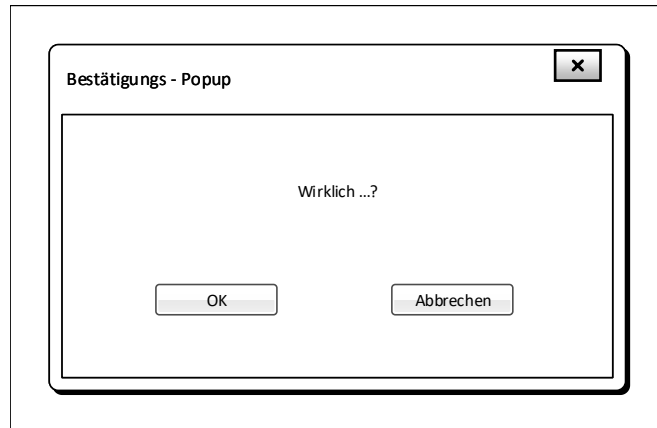
Hier werden alle verfügbaren Hotkeys in Tabellenform aufgelistet. Der SZurückButton öffnet den Hilfe-Dialog.

2.1.7 Team ändern



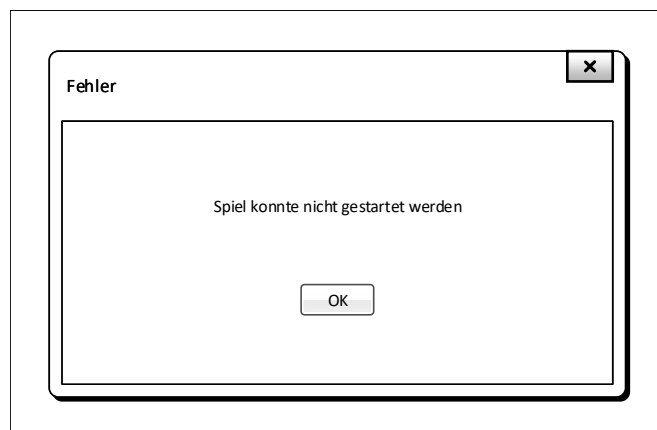
In diesem Popup kann der Benutzer durch sein Dateisystem navigieren und eine JSON-Datei auswählen. Hat er eine gültige Datei ausgewählt und betätigt den AuswählenButton, wird das Popup geschlossen und die Team-Konfiguration, mit der er ins Spiel kommt, ist die, die er ausgewählt hat. Der AbbrechenButton schließt das Popup und es werden keine Änderungen vorgenommen.

2.1.8 Bestätigungsaufforderung



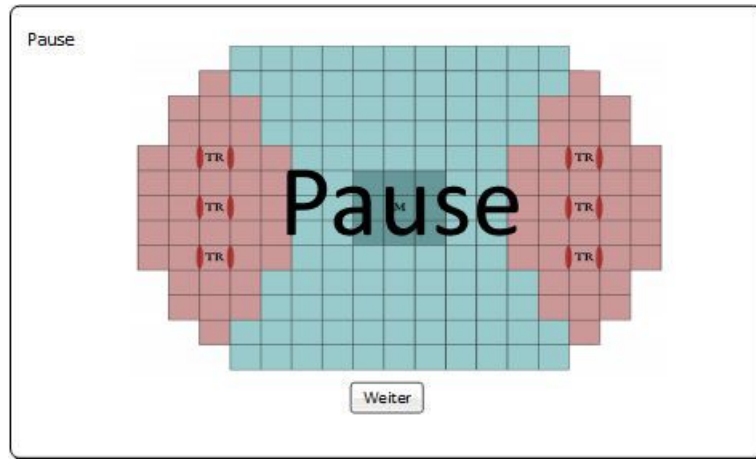
Dieser Aufbau wird für die Popups "Beenden" und "Verlassen" verwendet. Der Abbrechen-Button schließt das Popup und der Benutzer gelangt zurück in den Dialog, in dem er vor Öffnen des Popups war. Der OK-Button führt dazu, dass eine Aktion ausgeführt wird.

2.1.9 Fehler



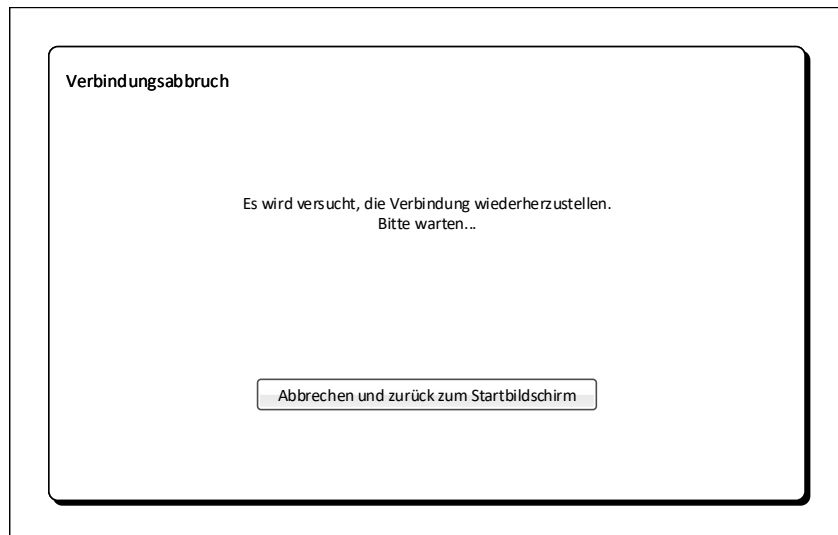
Dieser Aufbau wird für das Popup "Spielstart fehlgeschlagen" verwendet. Der angezeigte Text richtet sich nach dem aufgetretenen Fehler. Der OK-Button schließt das Popup.

2.1.10 Pause



Wird angezeigt, wenn das Spiel von einem Spieler pausiert wird. Der "WeiterButton setzt die Partie fort und kann nicht von einem Gast betätigt werden.

2.1.11 Verbindungsabbruch



Im Falle eines Verbindungsabbruchs zwischen Client und Server wird dieser Dialog angezeigt. Wird die Verbindung wiederhergestellt, gelangt der Benutzer automatisch wieder zurück in den vorherigen Dialog. Alternativ kann er durch betätigen des Buttons zum Startbildschirm gelangen. Ist er ein Spieler, kann er die Partie nicht weiterführen und sein Gegner gewinnt nach Ablauf einer Zeitdauer die Partie.

2.1.12 Spielende



Bei Spielende wird dieser Dialog geöffnet. Hier werden der Punktstand bei Spielende und der Name des Gewinners angezeigt. Der Button öffnet den Startbildschirm-Dialog.

2.2 Server

2.3 Team-Editor

2.4 KI-Client

Der KI-Client wird über die Kommandozeile gestartet. Serverkonfiguration, Team-Konfiguration und der Schwierigkeitsgrad werden beim Start der Anwendung mittels Kommandozeilenparametern gehandhabt. Der Server, mit dem sich der KI-Client verbinden soll wird als Argument übergeben. Die Team-Konfiguration und der Schwierigkeitsgrad können mittels Optionen verändert werden und nehmen ansonsten einen Standardwert an.

Es besteht kein Grund, für diese Komponente eine grafische Oberfläche bereitzustellen, da die Anwendung zur Laufzeit keine Eingabe von einem menschlichen Benutzer erwartet und eine Partie mittels des Clients verfolgt werden kann.

Für eine Kommandozeilenanwendung ist es einfacher, Plattformunabhängigkeit sicherzustellen. Außerdem wird es damit problemlos möglich, dass eine anderes Programm den KI-Client aufruft. Beispielsweise kann dem Client eine Funktion zugefügt werden, gegen die KI zu spielen, ohne dass der Benutzer den KI-Client extern starten muss.

Der KI-Client beendet sich von selbst nach Abschluss einer Partie durch ein reguläres

Spielende oder Verbindungsabbruch.

2.4.1 Zulässige Optionen:

Flag	Erklärung
-s	Legt den Schwierigkeitsgrad fest. Akzeptiert eine ganze Zahl zwischen 0 und 2, wobei 0 für einfach, 1 für mittelschwer und 2 für schwer steht. Bei einer ungültigen Eingabe wird eine Fehlermeldung ausgegeben.
-t	Legt die Team-Konfiguration fest, Akzeptiert einen String als Pfad zu einer JSON-Datei. Existiert der angegebene Pfad nicht oder ist die Datei keine gültige Konfigurationsdatei, wird eine entsprechende Fehlermeldung ausgegeben.
-help	Zeigt eine Liste möglicher Optionen an.