



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	Spielansicht	3
1.1.1	Schnittstellenarten	3
1.1.2	Dialoge	3
1.1.3	Dialogstrukturdiagramme	3
2	Grafische Gestaltung und Nutzungskonzept	4
2.1	Spielansicht	4
2.1.1	Spielansicht für einen Spieler	4
2.1.2	Spielansicht für einen Beobachter	4

1 Schnittstellenarten, Dialoge und Dialogstruktur

1.1 Client

Diese Komponente enthält die eigentliche Repräsentation einer Partie, die sowohl von einem Spieler, als auch von einem Beobachter, jedoch in reduzierter Form genutzt werden soll.

1.1.1 Schnittstellenarten

Als Benutzerschnittstelle ist eine grafische Benutzeroberfläche zu verwenden.

Begründung: Bei der Spielansicht handelt es sich um die zentrale Komponente der Client-Anwendung. Über diese interagiert ein Nutzer mit dem Spiel. Um das Spiel 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 Bereit zu stellen.

1.1.2 Dialoge

Im Folgenden sind alle Dialoge, welche während der Nutzung erscheinen können, den zugehörigen Anwendungsfällen zugeordnet. Dabei wird auf die Dialog *Pause* und *Spielende* im Abschnitt zum *Client Hauptmenü* genauer eingegangen.

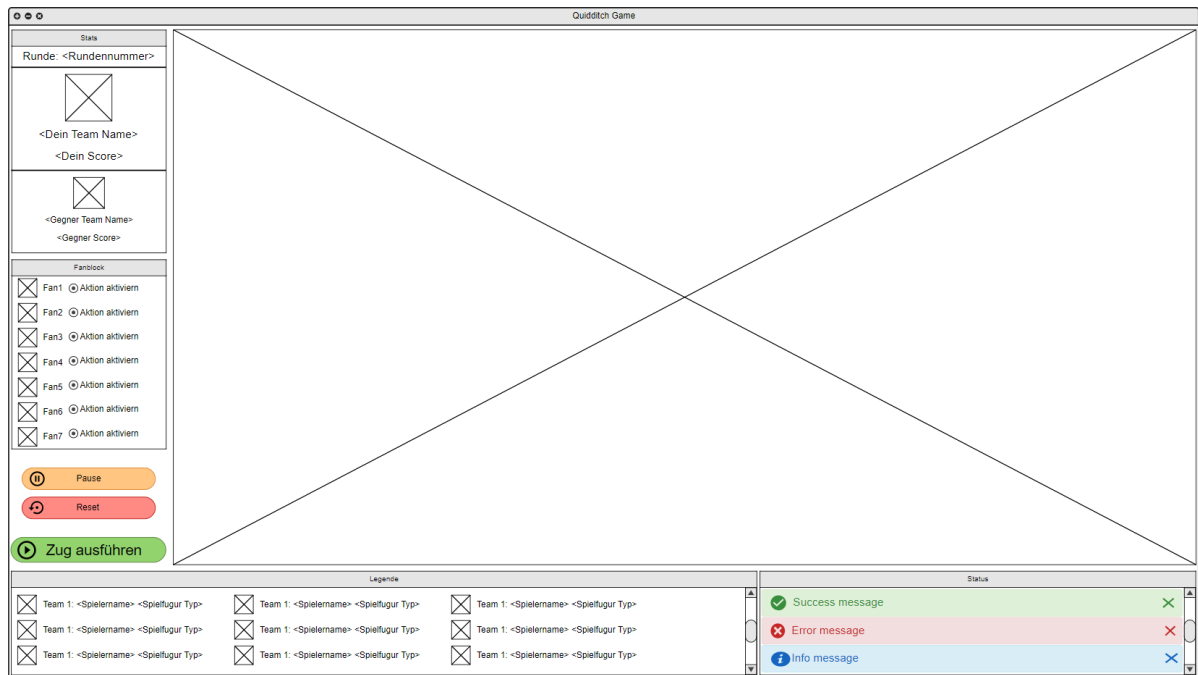
Name	Typ	Abgedeckte Anwendungsfälle	
Spiel	Dialog	sieh Hauptmenü -> Spiel Dialog	
Pause	Dialog	sieh Hauptmenü -> Pause Dialog	
Spielende	Dialog	sieh Hauptmenü -> Spielende Dialog	
Ungültiger Zug	Benachrichtigung	FA67	Eingabeverarbeitung
Partie Überlänge	Benachrichtigung	FA52	Überlängenbehandlung
Tor	Benachrichtigung	FA8	Punkte erzielen
Schnatz gefangen	Benachrichtigung	FA30	Schnatz fangen
Faul	Benachrichtigung	FA37	Fouls

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

2.1.2 Spielansicht für einen Beobachter