



ulm university universität
uulm

**Fakultät für
Ingenieurwissenschaften,
Informatik und
Psychologie**

Institut für Software-
technik und Program-
miersprachen

Softwaregrundprojekt Meilenstein 2

Softwaregrundprojekt an der Universität Ulm

Vorgelegt von:

Gruppe 10

Dozent:

Florian Ege

Betreuer:

Stefanos Mytilineos

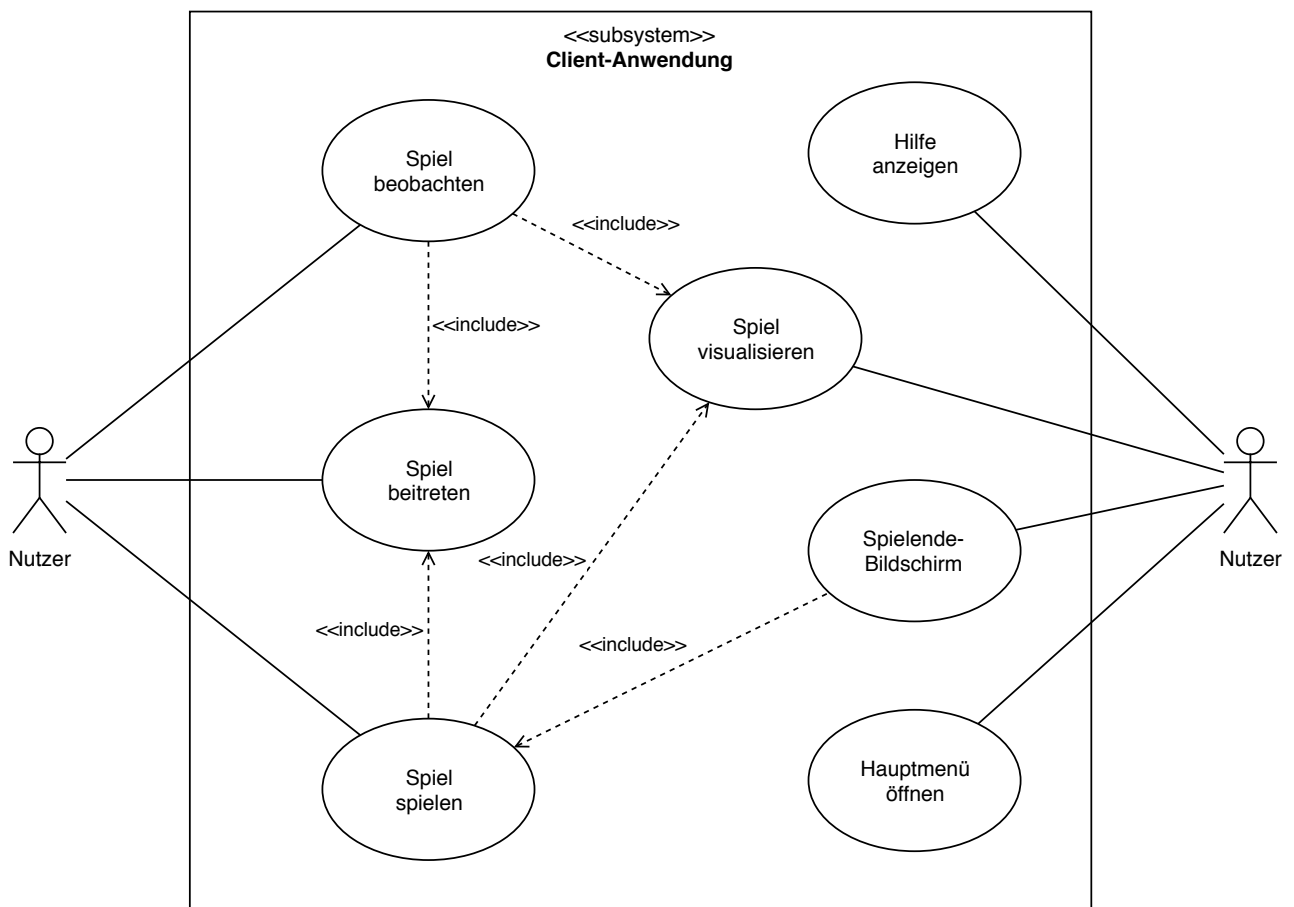
2018

Inhaltsverzeichnis

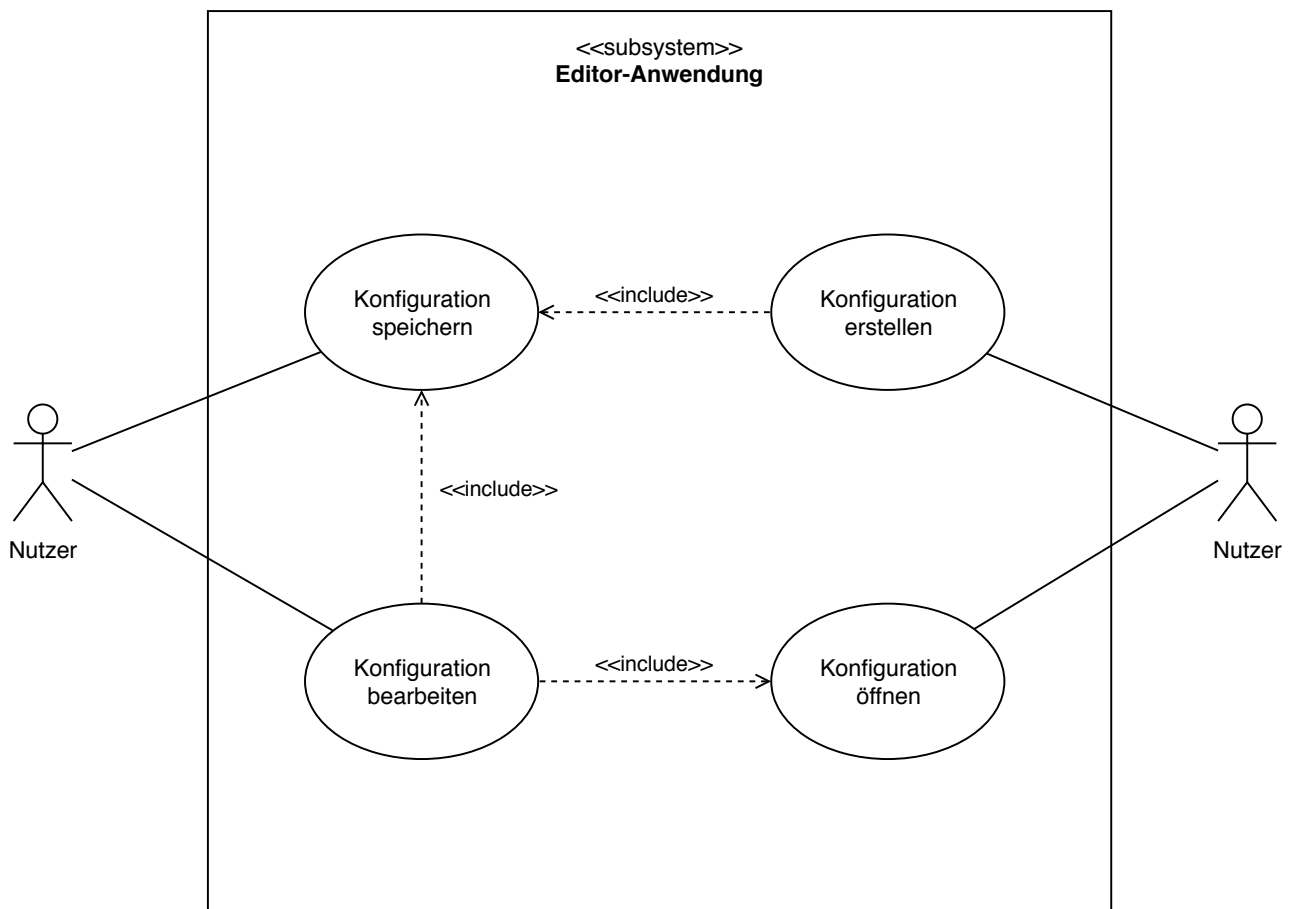
1	Anwendungsfälle	3
1.1	Client	3
1.2	Editor	4
1.3	Partie	5
2	Abläufe im System	7
2.1	State-Machine Server	7
2.2	State-Machine Client Netzwerk	8
2.3	State-Machine Client	9
2.4	State-Machine Rundenablauf	10
2.5	Sequenzdiagramm Spielerphase	11
2.6	Sequenzdiagramm Fanphase	12

1 Anwendungsfälle

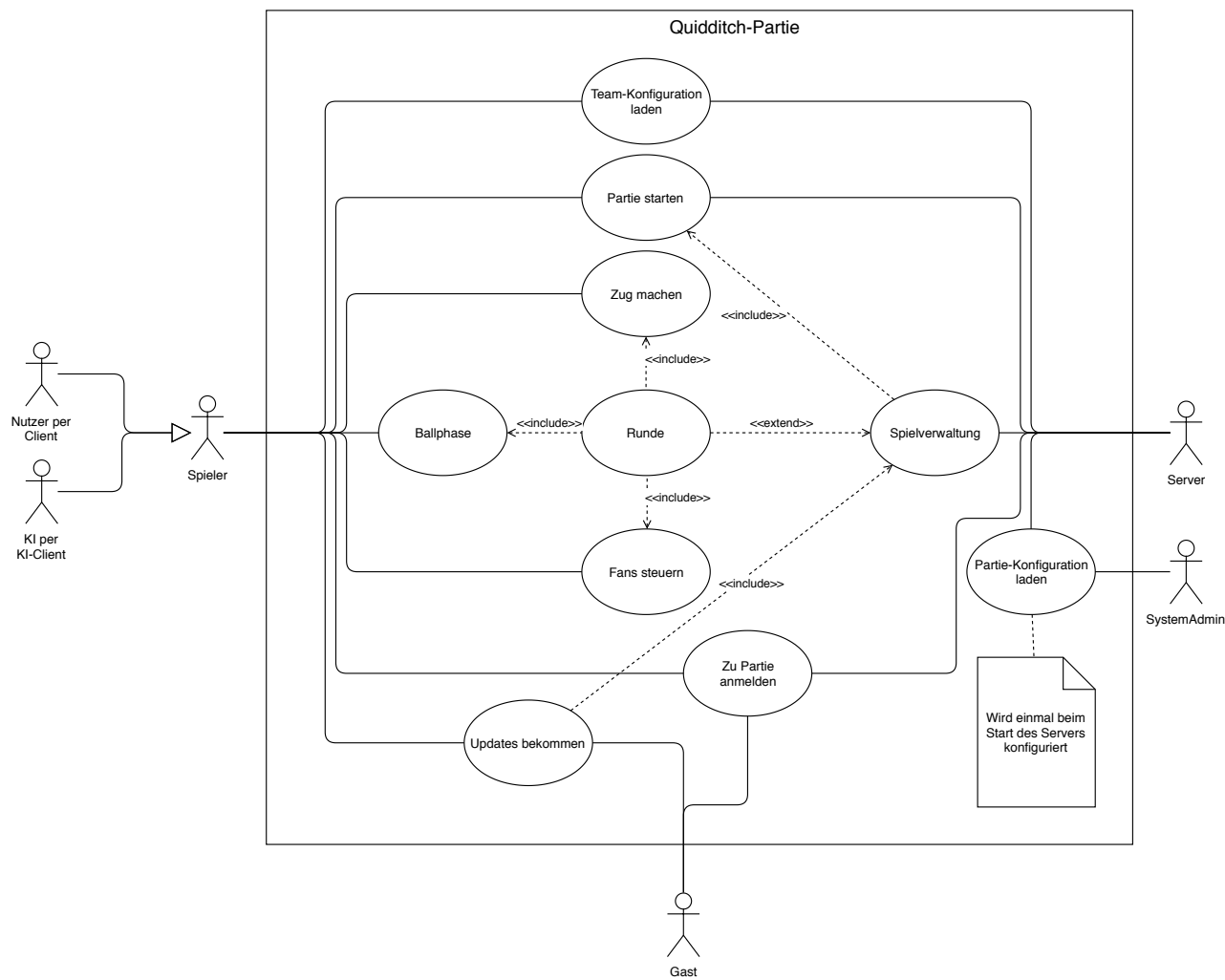
1.1 Client



1.2 Editor



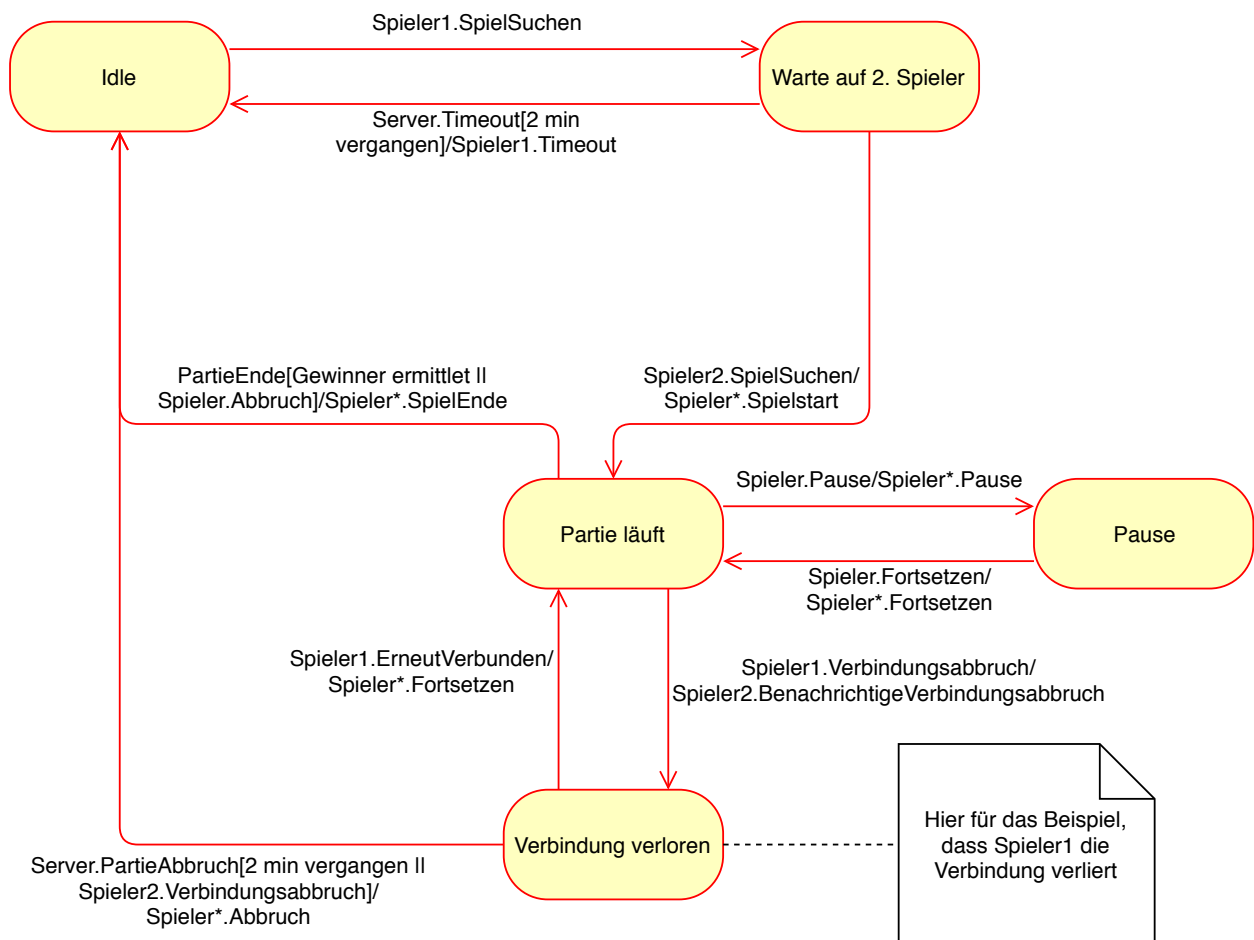
1.3 Partie



-
- Hauptmenü öffnen: FA60
 - Hilfe anzeigen: FA65
 - Spielende-Bildschirm: FA62, FA49
 - Spiel visualisieren: FA64, FA6, FA5, FA4, FA3, FA2, FA1
 - Spiel beobachten: FA66, FA55
 - Spiel beitreten: FA61, FA55
 - Spiel spielen: FA69, FA68, FA55, FA20, FA19, FA18, FA17, FA16, FA15, FA14, FA67
 - Konfiguration erstellen: FA71, FA54, FA53, FA15, FA14
 - Konfiguration speichern: FA71, FA54, FA53, FA15, FA14
 - Konfiguration bearbeiten: FA72, FA70, FA54, FA53, FA15, FA14
 - Konfiguration öffnen: FA54, FA53, FA63, FA15, FA14
 - Team-Konfiguration laden: FA63, FA55, FA54, FA15, FA14
 - Partie starten: FA55, FA51, FA50
 - Zug machen: FA55, FA46, FA42, FA41, FA40, FA39, FA38, FA37, FA30, FA29, FA28, FA27, FA26, FA24, FA22, FA21, FA8
 - Runde: FA55, FA44, FA25, FA13, FA12, FA11, FA10
 - Ballphase: FA55, FA45, FA29, FA13, FA12, FA11, FA10
 - Fans steuern: FA55, FA47, FA35, FA34, FA33, FA32, FA31
 - Spielverwaltung: FA59, FA58, FA54, FA53, FA52, FA56, FA49, FA48, FA43, FA36, FA30, FA23, FA9, FA7, FA6, FA5, FA4, FA3, FA2, FA1
 - Updates bekommen: FA55
 - Zu Partie anmelden: FA55
 - Partie-Konfiguration laden: FA57, FA53

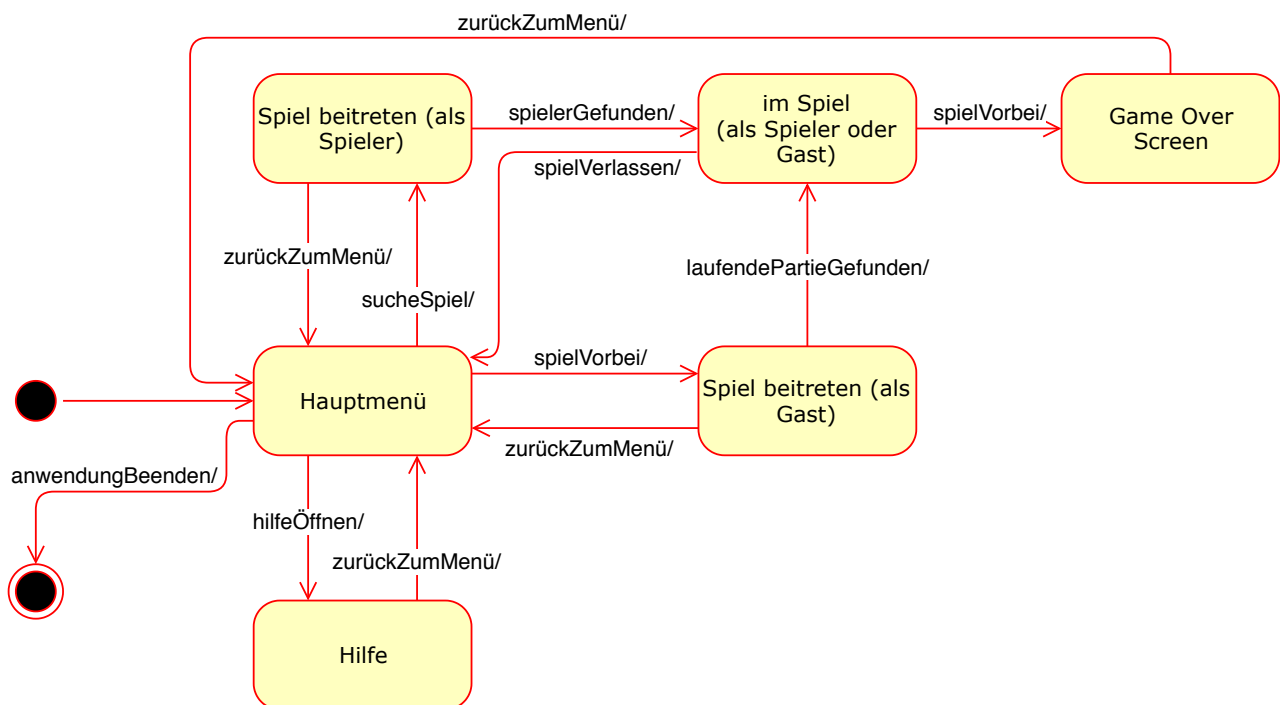
2 Abläufe im System

2.1 State-Machine Server

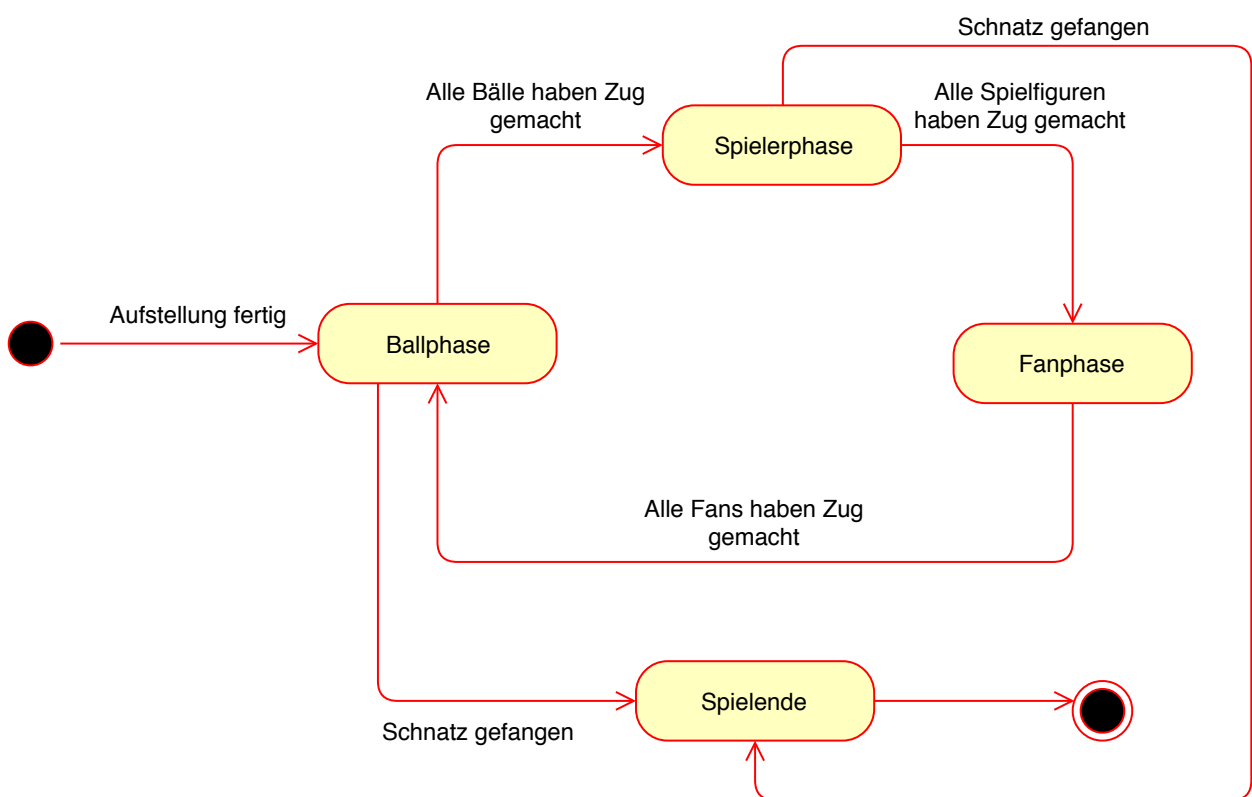




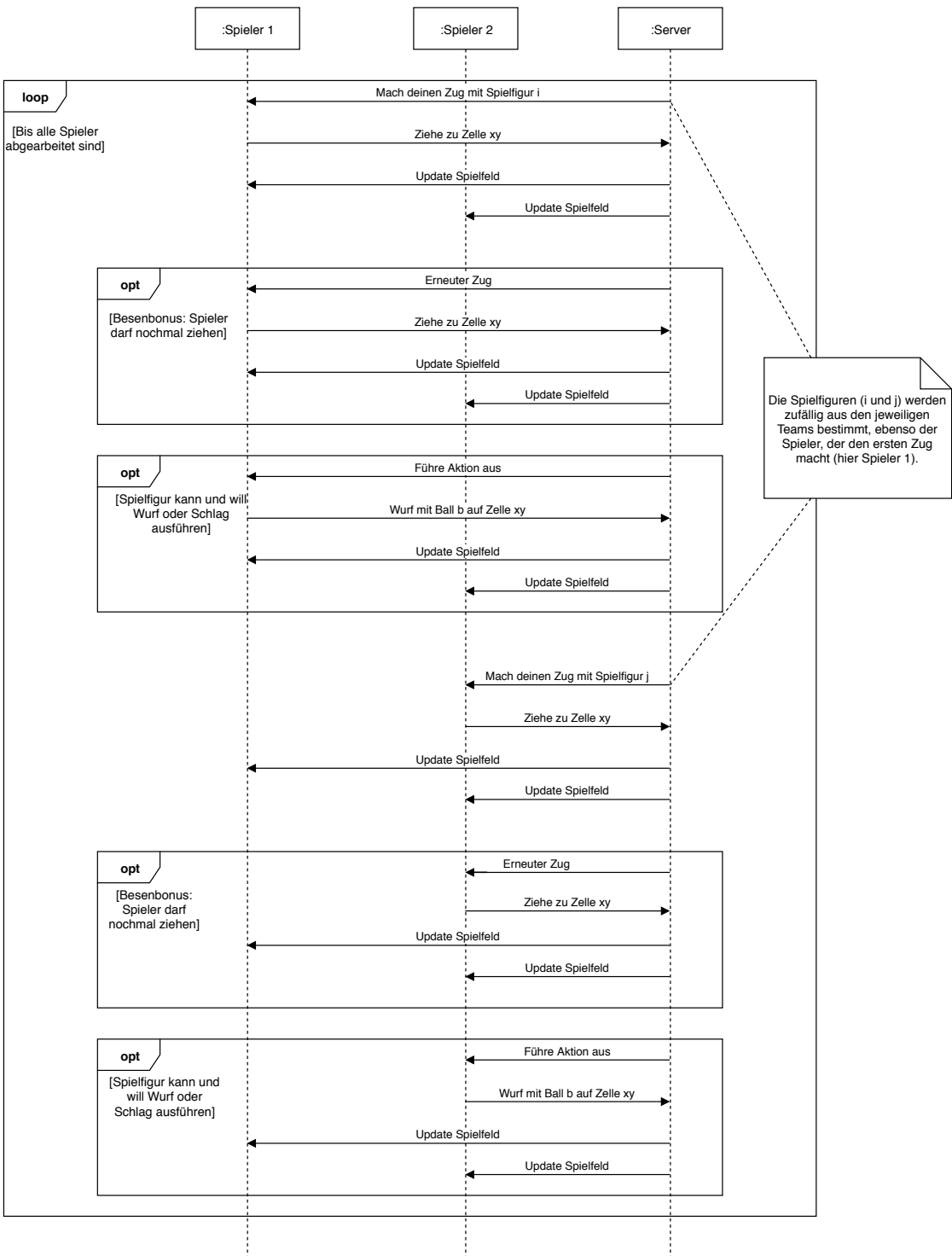
2.3 State-Machine Client



2.4 State-Machine Rundenablauf



2.5 Sequenzdiagramm Spielerphase



2.6 Sequenzdiagramm Fanphase

