



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

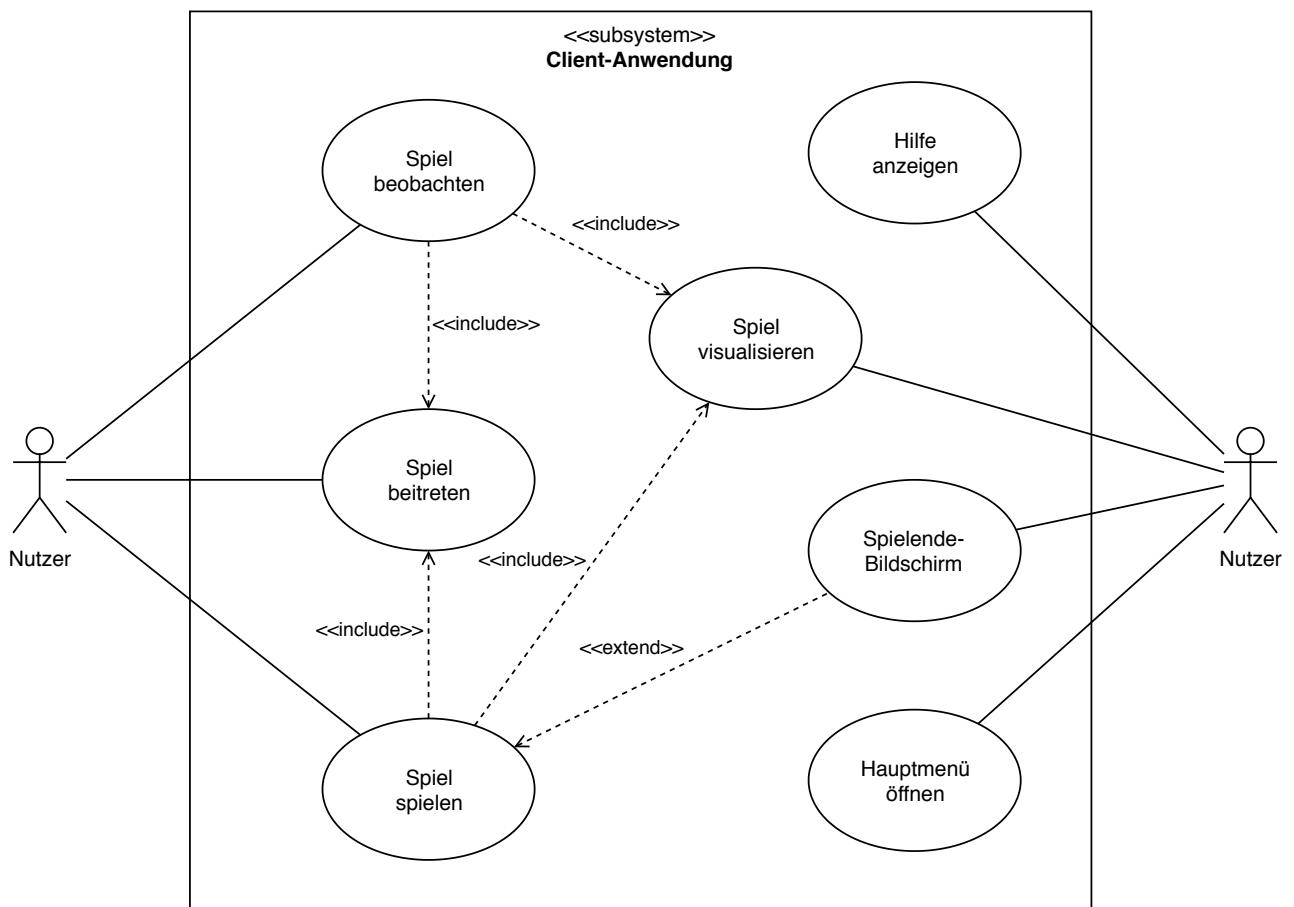
---

# Inhaltsverzeichnis

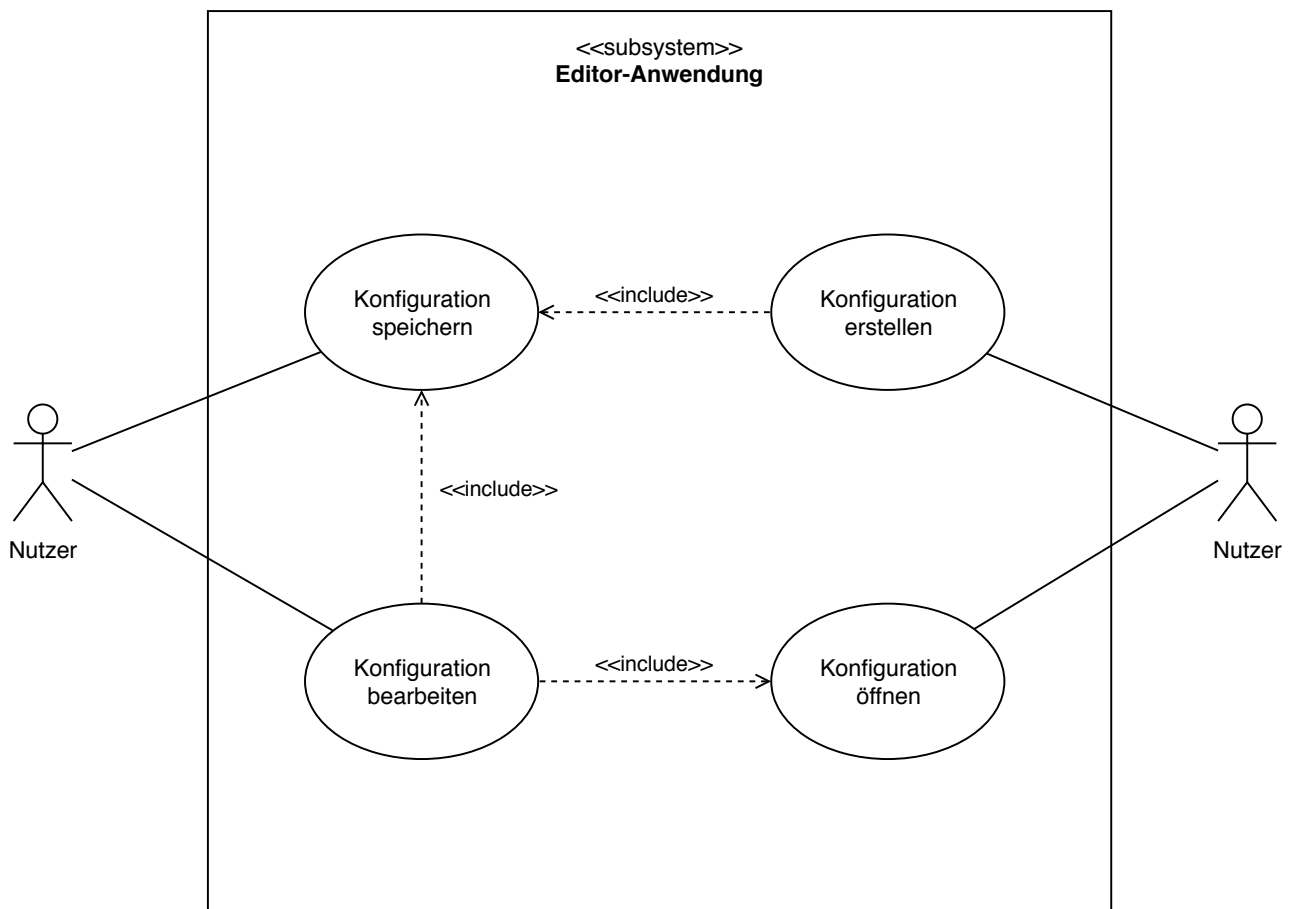
<b>1</b>	<b>Anwendungsfälle</b>	<b>3</b>
1.1	Client . . . . .	3
1.2	Editor . . . . .	4
1.3	Partie . . . . .	5
1.4	Zuordnung der Anforderungenn zu Anwendungsfällen . . . . .	6
1.4.1	Hauptmenü öffnen . . . . .	6
1.4.2	Hilfe anzeigen . . . . .	6
1.4.3	Spielende-Bildschirm . . . . .	6
1.4.4	Spiel visualisieren . . . . .	6
1.4.5	Spiel beobachten . . . . .	6
1.4.6	Spiel beitreten . . . . .	6
1.4.7	Spiel spielen . . . . .	7
1.4.8	Konfiguration erstellen . . . . .	7
1.4.9	Konfiguration speichern . . . . .	7
1.4.10	Konfiguration bearbeiten . . . . .	8
1.4.11	Konfiguration öffnen . . . . .	8
1.4.12	Team-Konfiguration laden . . . . .	8
1.4.13	Partie starten . . . . .	8
1.4.14	Zug machen . . . . .	9
1.4.15	Runde . . . . .	9
1.4.16	Ballphase . . . . .	10
1.4.17	Fans steuern . . . . .	10
1.4.18	Spielverwaltung . . . . .	10
1.4.19	Updates bekommen . . . . .	11
1.4.20	Zu Partie anmelden . . . . .	11
1.4.21	Partie-Konfiguration laden . . . . .	11
<b>2</b>	<b>Abläufe im System</b>	<b>12</b>
2.1	State-Machine Clientanwendung . . . . .	12
2.2	State-Machine Partie Server . . . . .	13
2.3	State-Machine Partie Client . . . . .	14
2.4	Sequenzdiagramm Spielaufstellung . . . . .	15
2.5	Sequenzdiagramm Spielvorbereitung . . . . .	16
2.6	State-Machine Rundenablauf . . . . .	17
2.7	Sequenzdiagramm Ballphase . . . . .	18
2.8	Sequenzdiagramm Spielerphase . . . . .	19
2.9	Sequenzdiagramm Fanphase . . . . .	20
2.10	State-Machine Überlängenbehandlung . . . . .	21
2.11	Sequenzdiagramm Gast . . . . .	22

# 1 Anwendungsfälle

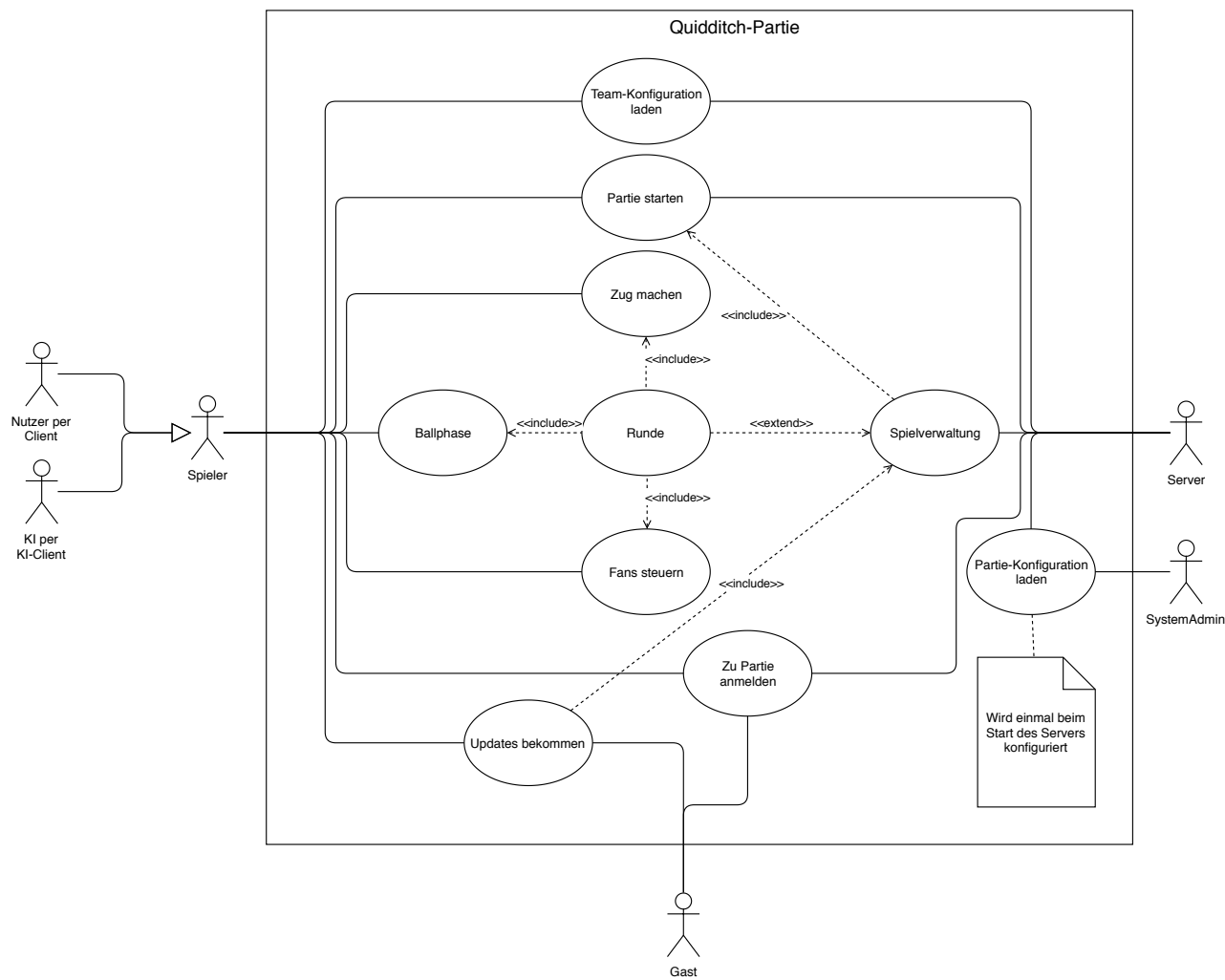
## 1.1 Client



## 1.2 Editor



# 1.3 Partie



---

## **1.4 Zuordnung der Anforderungenn zu Anwendungsfällen**

### **1.4.1 Hauptmenü öffnen**

- FA60

### **1.4.2 Hilfe anzeigen**

- FA65

### **1.4.3 Spielende-Bildschirm**

- FA49
- FA62

### **1.4.4 Spiel visualisieren**

- FA1
- FA2
- FA3
- FA4
- FA5
- FA6
- FA64

### **1.4.5 Spiel beobachten**

- FA55
- FA66

### **1.4.6 Spiel beitreten**

- FA55
- FA61

---

#### **1.4.7 Spiel spielen**

- FA14
- FA15
- FA16
- FA17
- FA18
- FA19
- FA20
- FA55
- FA67
- FA68
- FA69

#### **1.4.8 Konfiguration erstellen**

- FA14
- FA15
- FA53
- FA54
- FA71

#### **1.4.9 Konfiguration speichern**

- FA14
- FA15
- FA53
- FA54
- FA71

---

#### **1.4.10 Konfiguration bearbeiten**

- FA14
- FA15
- FA53
- FA54
- FA70
- FA72

#### **1.4.11 Konfiguration öffnen**

- FA14
- FA15
- FA53
- FA54
- FA63

#### **1.4.12 Team-Konfiguration laden**

- FA14
- FA15
- FA54
- FA55
- FA63

#### **1.4.13 Partie starten**

- FA50
- FA51
- FA55



---

#### **1.4.14 Zug machen**

- FA8
- FA21
- FA22
- FA24
- FA26
- FA27
- FA28
- FA29
- FA30
- FA37
- FA38
- FA39
- FA40
- FA41
- FA42
- FA46
- FA55

#### **1.4.15 Runde**

- FA10
- FA11
- FA12
- FA13
- FA25
- FA44
- FA55

---

#### **1.4.16 Ballphase**

- FA10
- FA11
- FA12
- FA13
- FA29
- FA45
- FA55

#### **1.4.17 Fans steuern**

- FA31
- FA32
- FA33
- FA34
- FA35
- FA47
- FA55

#### **1.4.18 Spielverwaltung**

- FA1
- FA2
- FA3
- FA4
- FA5
- FA6
- FA7
- FA9

- 
- FA23
  - FA30
  - FA36
  - FA43
  - FA48
  - FA49
  - FA52
  - FA53
  - FA54
  - FA56
  - FA58
  - FA59

#### **1.4.19 Updates bekommen**

- FA55

#### **1.4.20 Zu Partie anmelden**

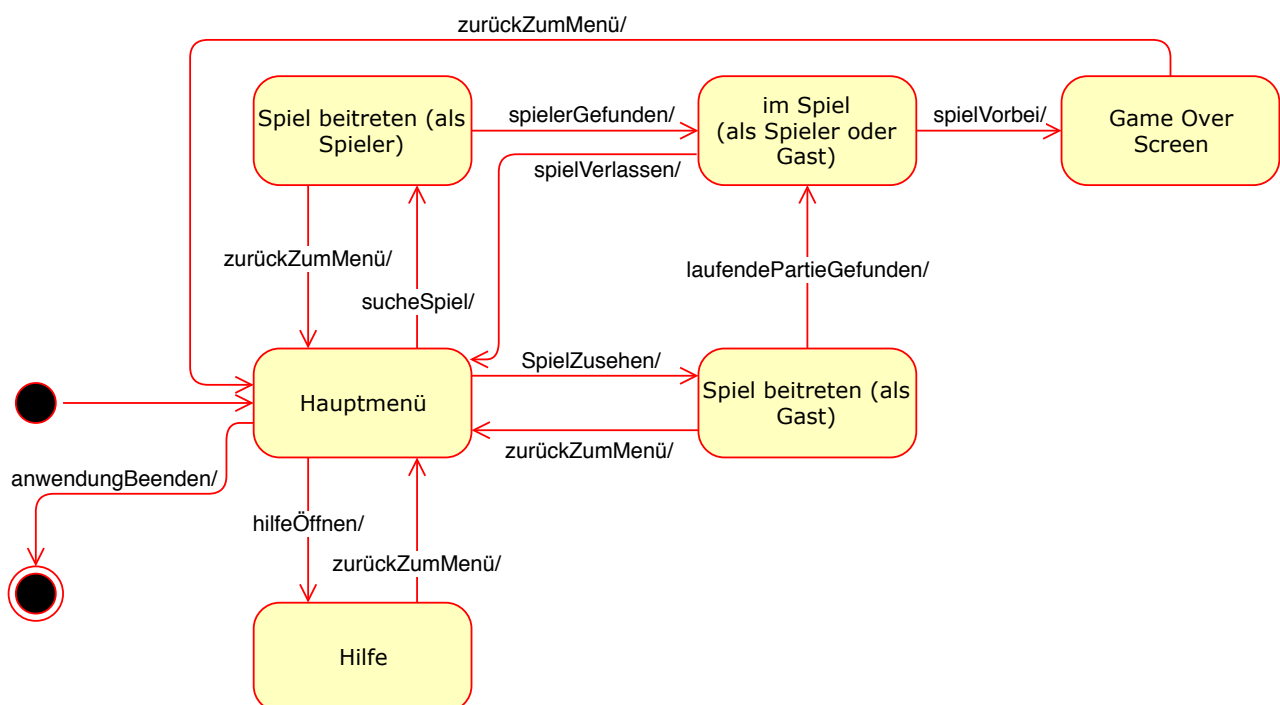
- FA55

#### **1.4.21 Partie-Konfiguration laden**

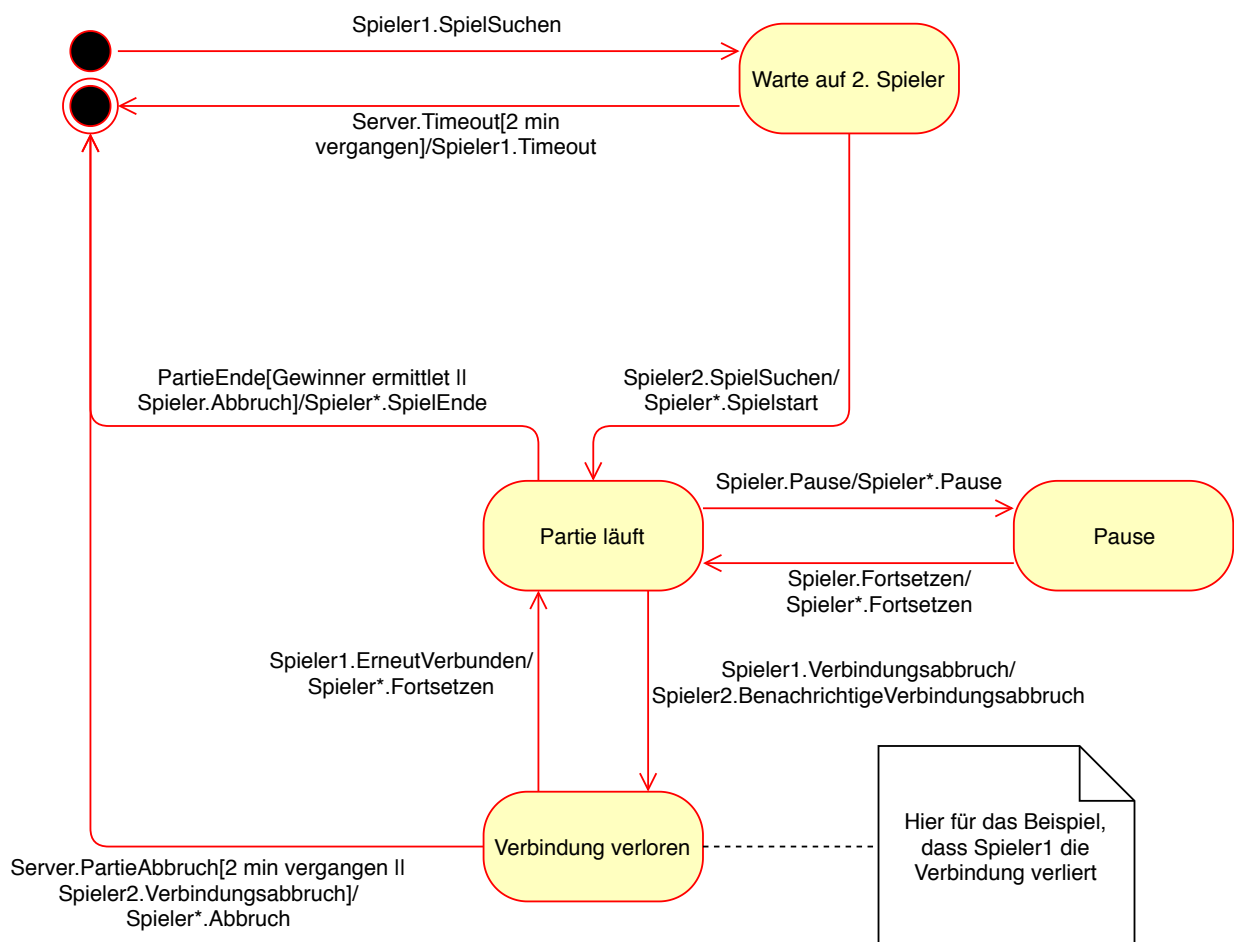
- FA53
- FA57

## 2 Abläufe im System

### 2.1 State-Machine Clientanwendung

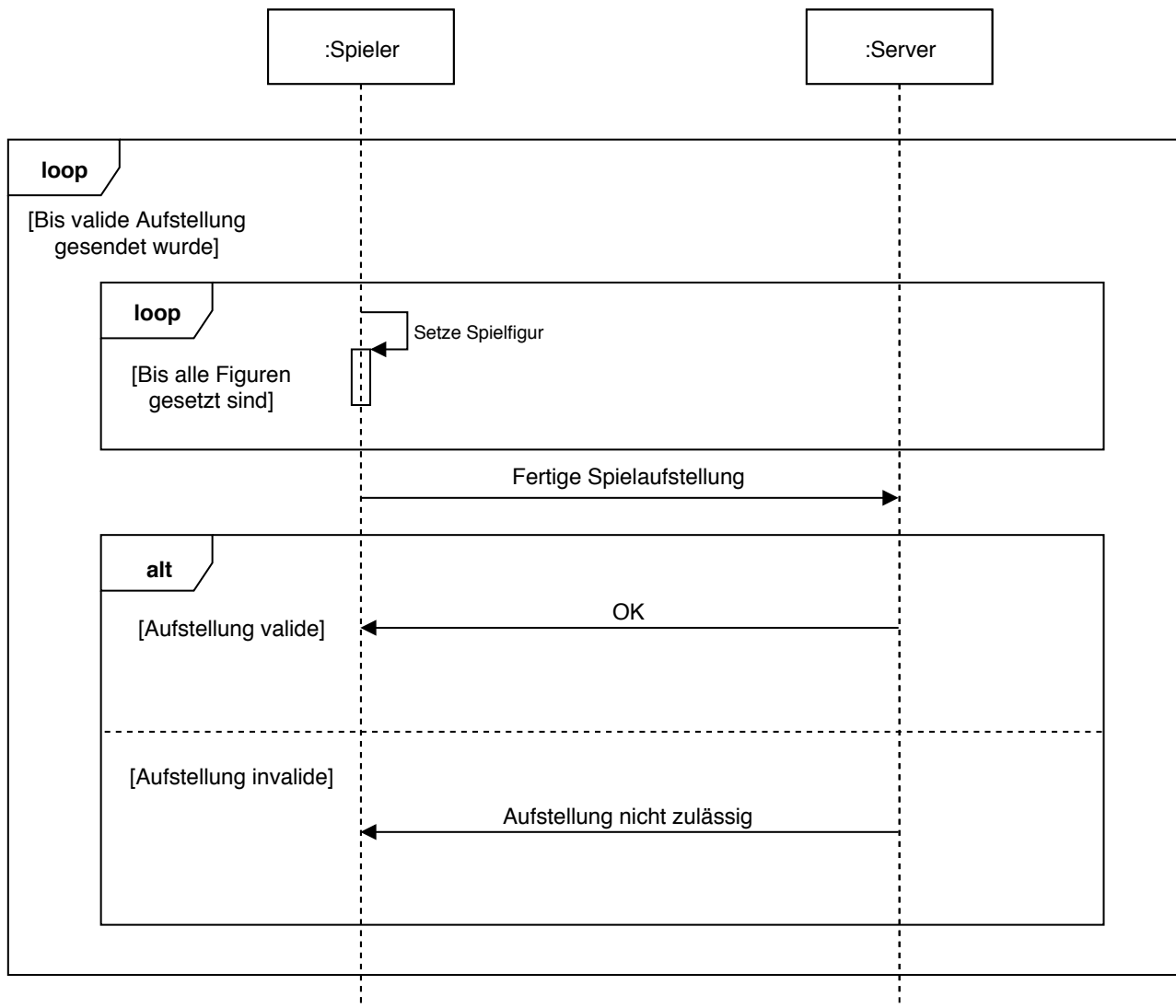


## 2.2 State-Machine Partie Server

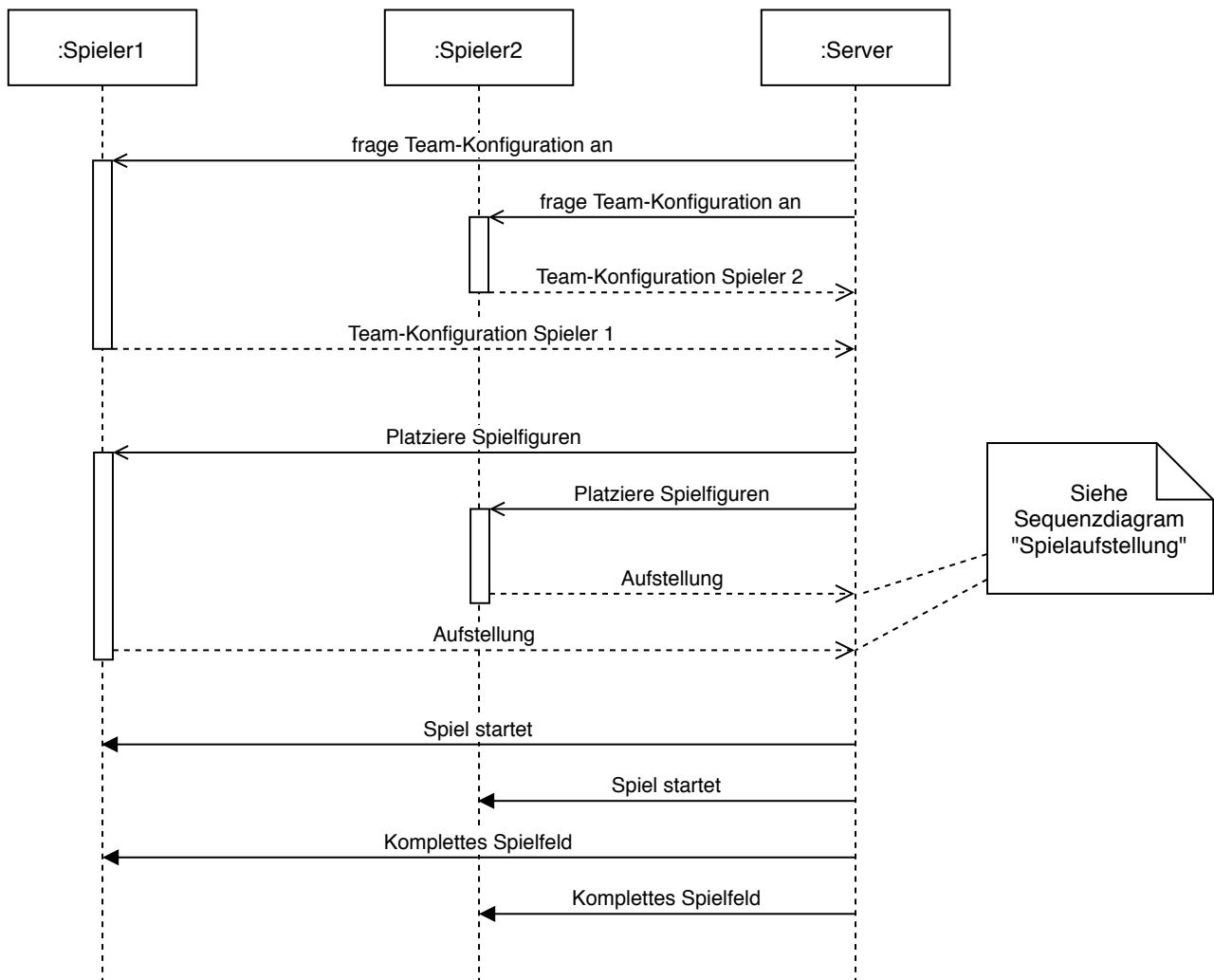




## 2.4 Sequenzdiagramm Spielaufstellung

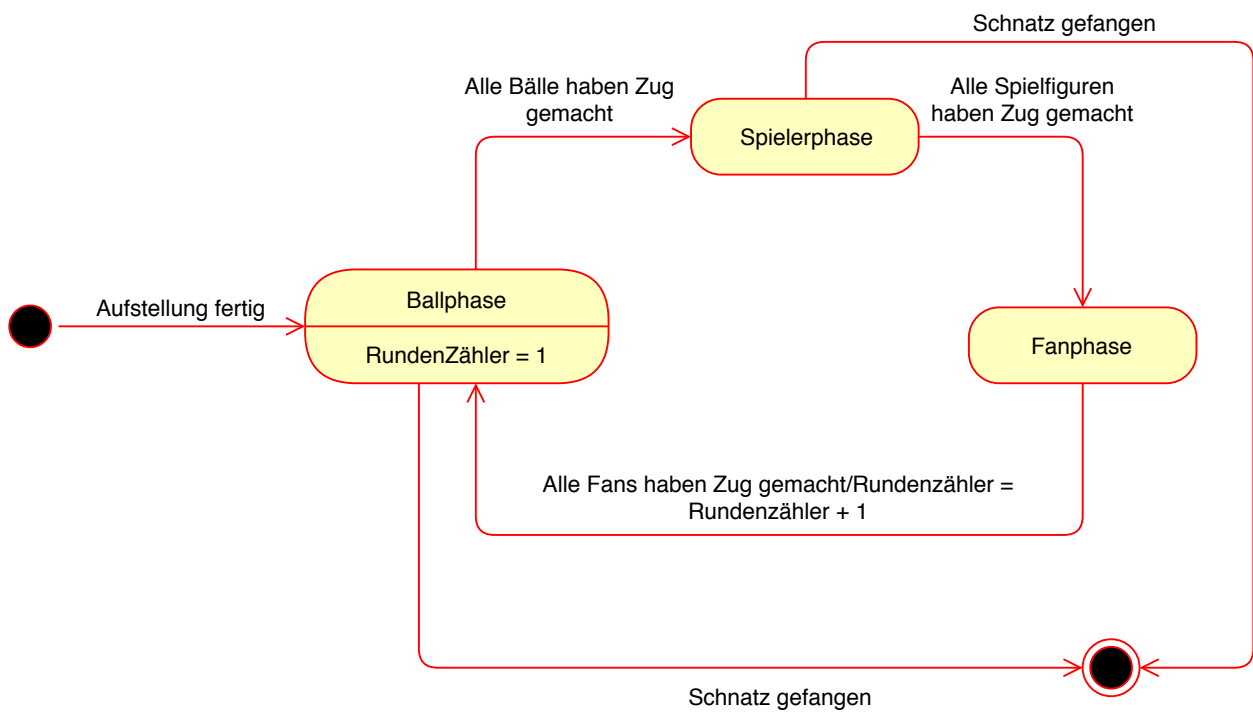


## 2.5 Sequenzdiagramm Spielvorbereitung

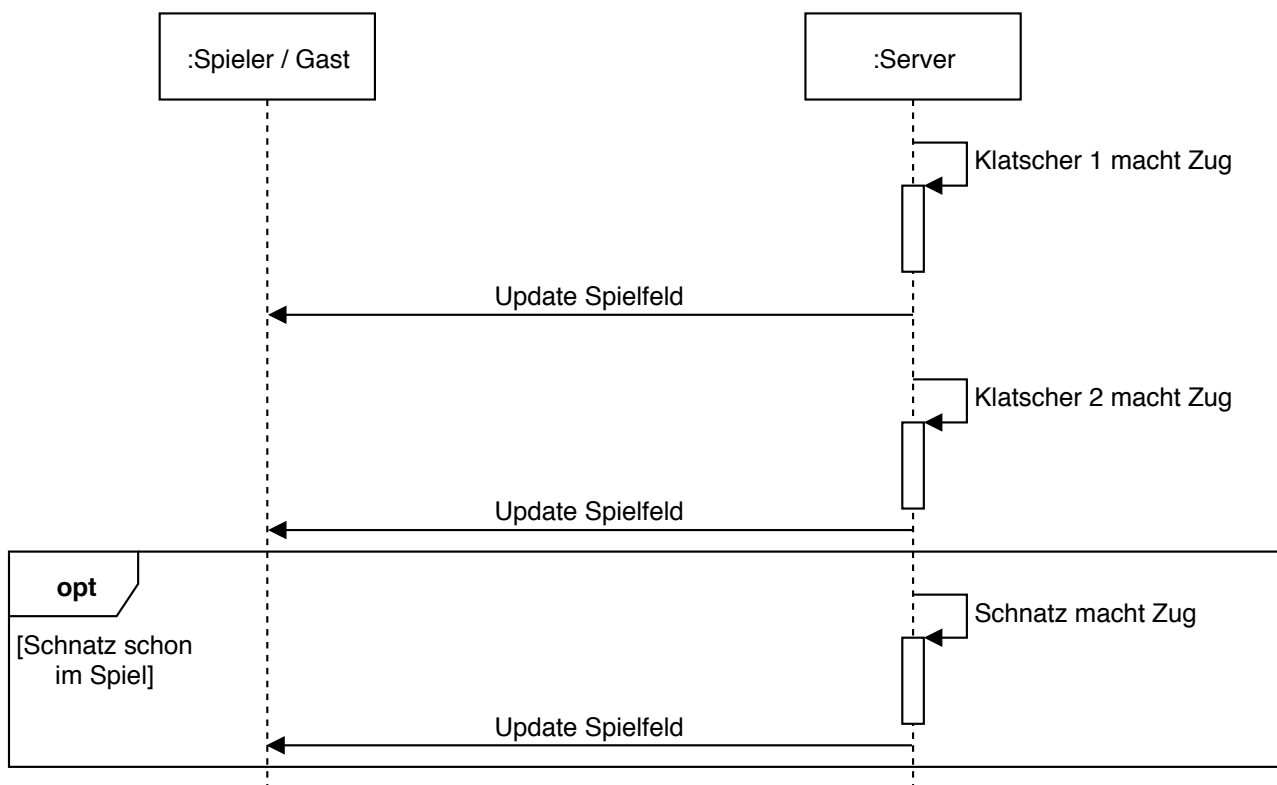




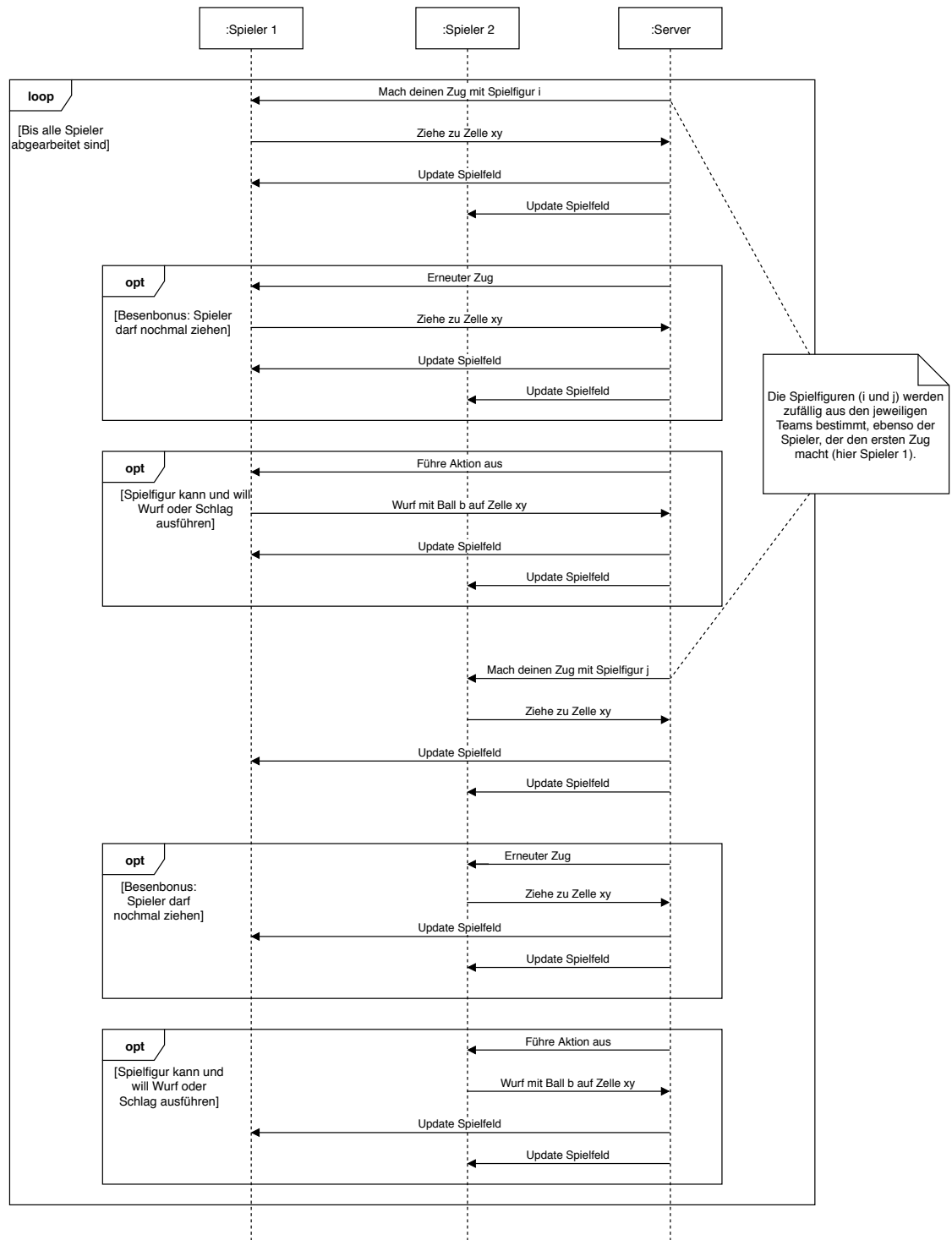
## 2.6 State-Machine Rundenablauf



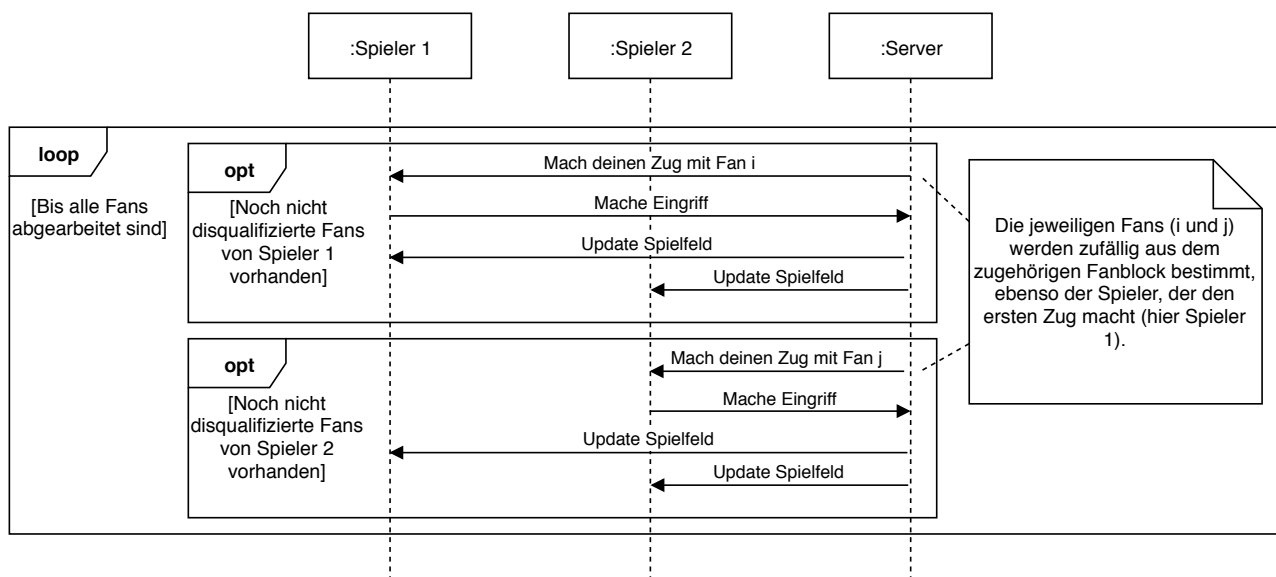
## 2.7 Sequenzdiagramm Ballphase



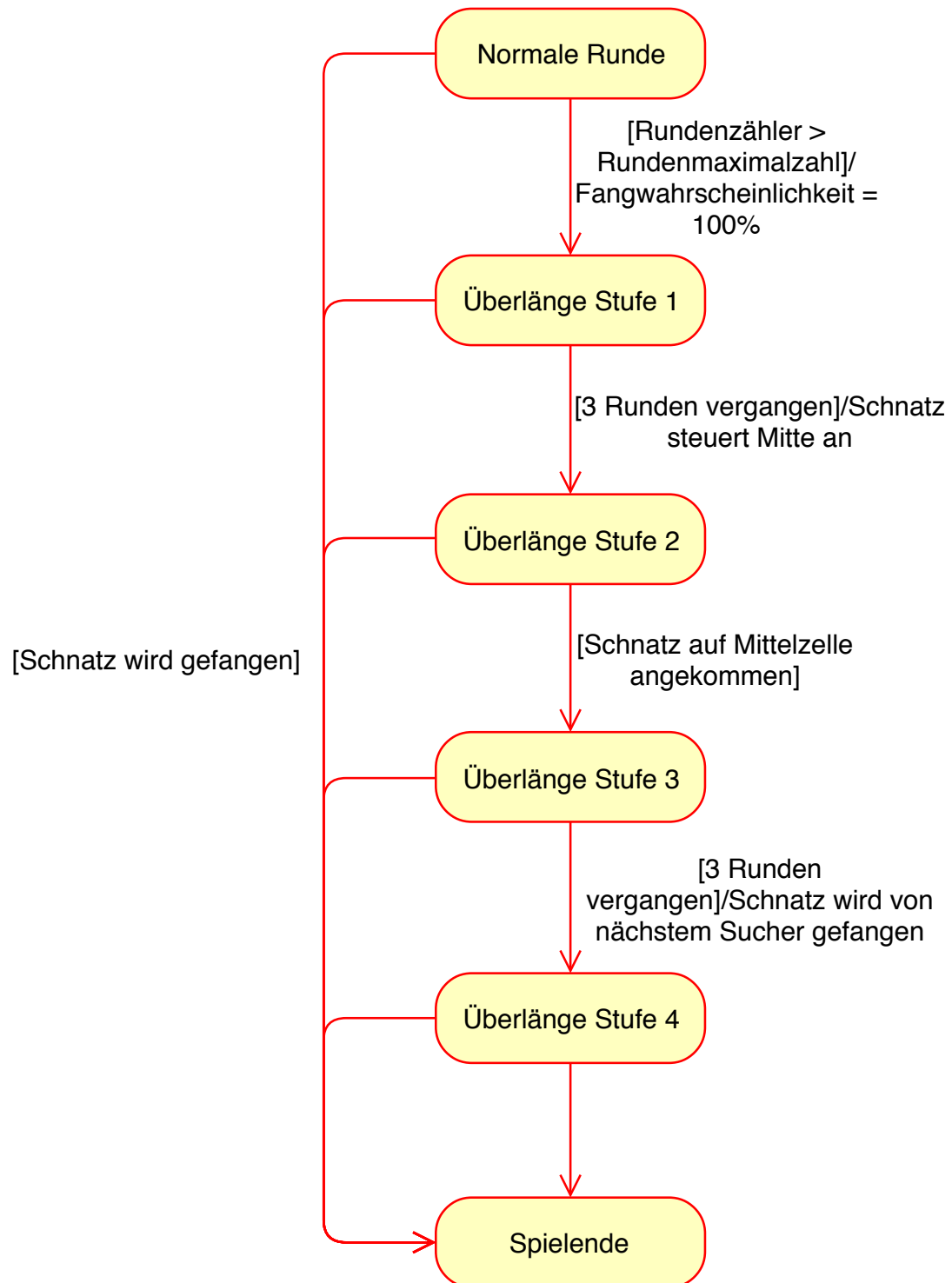
## 2.8 Sequenzdiagramm Spielerphase



## 2.9 Sequenzdiagramm Fanphase



## 2.10 State-Machine Überlängenbehandlung



## 2.11 Sequenzdiagramm Gast

