



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	4
1.1	Client	4
1.2	KI-Client	5
1.3	Editor	6
1.4	Partie	7
1.5	Zuordnung der Anforderungen zu Anwendungsfällen	8
1.5.1	Hauptmenü öffnen	8
1.5.2	Hilfe anzeigen	8
1.5.3	Spielende-Bildschirm	8
1.5.4	Spiel visualisieren	8
1.5.5	Spiel beobachten	8
1.5.6	Spiel beitreten	8
1.5.7	Spiel spielen	8
1.5.8	Serverkonfiguration einstellen	9
1.5.9	Team-Konfiguration laden	9
1.5.10	Konfiguration erstellen	9
1.5.11	Konfiguration speichern	9
1.5.12	Konfiguration bearbeiten	9
1.5.13	Konfiguration öffnen	9
1.5.14	Team-Konfiguration laden	9
1.5.15	Partie starten	9
1.5.16	Zug machen	9
1.5.17	Runde	10
1.5.18	Ballphase	10
1.5.19	Fans steuern	10
1.5.20	Spielverwaltung	10
1.5.21	Updates bekommen	10
1.5.22	Zu Partie anmelden	10
1.5.23	Partie-Konfiguration laden	10
2	Abläufe im System	11
2.1	State-Machine Clientanwendung	11
2.2	State-Machine Partie Server	12
2.3	State-Machine Partie Client	13
2.4	Sequenzdiagramm Spielaufstellung	14
2.5	Sequenzdiagramm Spielvorbereitung	15
2.6	State-Machine Rundenablauf	16
2.7	Sequenzdiagramm Ballphase	17
2.8	Sequenzdiagramm Spielerphase	18
2.9	Sequenzdiagramm Fanphase	19

2.10 State-Machine Überlängenbehandlung	20
2.11 Sequenzdiagramm Gast	21

1 Anwendungsfälle

1.1 Client

Anwendungsfälle der Client-Anwendung. Der Anwendungsfall „Spiel spielen“ wird unter 1.4 konkretisiert. Hinweis: Der zweite Akteur wurde nur aus Übersichtlichkeitsgründen hinzugefügt und stellt keinen zweiten Nutzer dar.



1.2 KI-Client

Anwendungsfälle des KI-Clients. Diese Anwendung verbindet sich mit einem Server und simuliert mithilfe einer zuvor konfigurierten KI einen menschlichen Gegenspieler. Der Anwendungsfall „Spiel spielen“ wird unter 1.4 konkretisiert.



1.3 Editor

Anwendungsfälle der Editor-Anwendung. Der zweite Akteur wurde nur aus Übersichtlichkeitsgründen hinzugefügt und stellt keinen zweiten Nutzer dar.





1.5 Zuordnung der Anforderungen zu Anwendungsfällen

Hier wird aufgelistet, welche funktionalen Anforderungen (siehe ??) von den jeweiligen Anwendungsfällen abgedeckt werden.

1.5.1 Hauptmenü öffnen

FA60

1.5.2 Hilfe anzeigen

FA65

1.5.3 Spielende-Bildschirm

FA49, FA62

1.5.4 Spiel visualisieren

FA1, FA2, FA3, FA4, FA5, FA6, FA64

1.5.5 Spiel beobachten

FA55, FA66

1.5.6 Spiel beitreten

FA55, FA61

1.5.7 Spiel spielen

FA14, FA15, FA16, FA17, FA18, FA19, FA20, FA55, FA67, FA68, FA69, FA73

1.5.8 Serverkonfiguration einstellen

FA74

1.5.9 Team-Konfiguration laden

FA75

1.5.10 Konfiguration erstellen

FA14, FA15, FA53, FA54, FA71

1.5.11 Konfiguration speichern

FA14, FA15, FA53, FA54, FA71

1.5.12 Konfiguration bearbeiten

FA14, FA15, FA53, FA54, FA70, FA72

1.5.13 Konfiguration öffnen

FA14, FA15, FA53, FA54, FA63

1.5.14 Team-Konfiguration laden

FA14, FA15, FA54, FA55, FA63

1.5.15 Partie starten

FA50, FA51, FA55

1.5.16 Zug machen

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

1.5.17 Runde

FA10, FA11, FA12, FA13, FA25, FA44, FA55

1.5.18 Ballphase

FA10, FA11, FA12, FA13, FA29, FA45, FA55

1.5.19 Fans steuern

FA31, FA32, FA33, FA34, FA35, FA47, FA55

1.5.20 Spielverwaltung

FA1, FA2, FA3, FA4, FA5, FA6, FA7, FA9, FA23, FA30, FA36, FA43, FA48, FA49, FA52, FA53, FA54, FA56, FA58, FA59

1.5.21 Updates bekommen

FA55

1.5.22 Zu Partie anmelden

FA55

1.5.23 Partie-Konfiguration laden

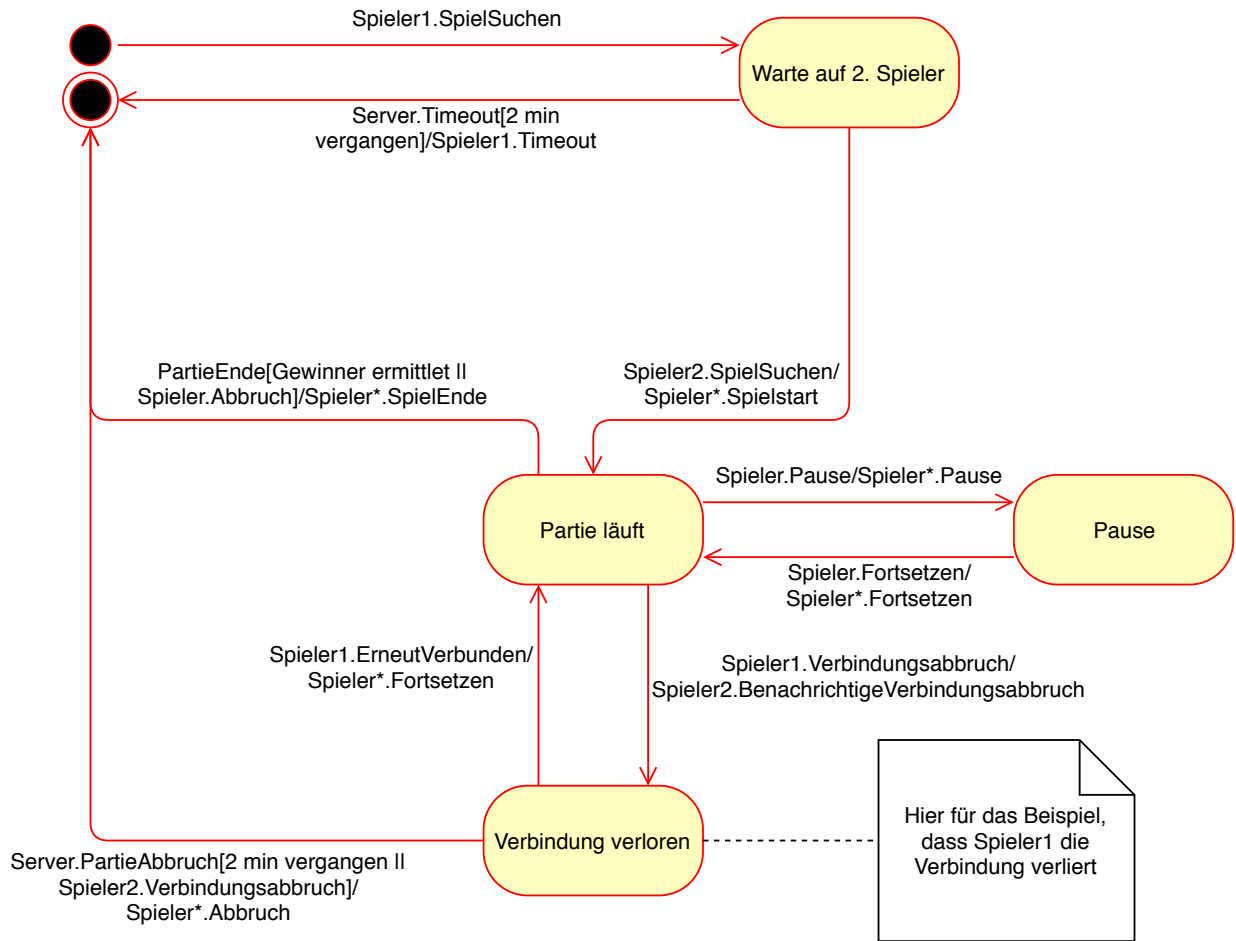
FA53, FA57

2 Abläufe im System

2.1 State-Machine Clientanwendung

Zustandsdiagramm für die verschiedenen Ansichten der Client-Anwendung.





2.3 State-Machine Partie Client

Zustandsdiagramm der Client-Anwendung für eine komplette Partie.



2.4 Sequenzdiagramm Spielaufstellung

Kommunikation zwischen Spieler und Server während der Spielaufstellungsphase.



2.5 Sequenzdiagramm Spielvorbereitung

Nachrichtenaustausch zwischen Server und den Spielern während der Vorbereitung auf die Partie.



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

