



ulm university universität
uulm

**Fakultät für
Ingenieurwissenschaften,
Informatik und
Psychologie**

Institut für Software-
technik und Program-
miersprachen

Softwaregrundprojekt Meilenstein 6

Softwaregrundprojekt an der Universität Ulm

Vorgelegt von:

Gruppe 10

Dozent:

Florian Ege

Betreuer:

Stefanos Mytilineos

2019

Inhaltsverzeichnis



Im Folgenden werden die eingetragenen Methoden erklärt.

| Name | Vorbedingungen | Nachbedingungen | Erklärung |
|-------------------------|---|---|--|
| MenuController | | | |
| closeGame | - | Positive Antwort in einem Popup-Fenster | Beendet die Anwendung |
| changeSetting | ClientSetting mit dem angegebenen settingName existiert | Der Wert von newValue wird akzeptiert | Ändert das Attribut value des ClientSetting mit dem Attribut name, der dem Parameter settingName entspricht, auf den Wert des Parameters newValue. |
| getSetting | ClientSetting mit dem angegebenen settingName existiert | - | Liefert den derzeitigen Wert des Attributs value des ClientSetting, dessen Attribut name mit dem Parameter settingName übereinstimmt. |
| GameController | | | |
| receiveData | - | - | Empfängt Daten vom JSON-Parser und übergibt sie dem ServerInputHandler |
| transmitData | - | - | Empfängt Daten vom UserInputHandler und sendet sie über den JSON-Parser und den Kommunikator zum Server |
| LobbyController | | | |
| changeTeamConfiguration | - | Parameter path ist ein gültiger Pfad zu einer Team-Konfigurations-Datei | Ändert den Wert von teamConfiguration, in dem der Pfad zu der zu verwendenden Team-Konfigurations-Datei gespeichert ist. |

| | | | |
|------------------------|--|---|---|
| connectToServer | Parameter server-Adress und port sind ungleich Null | - | Veranlasst über den JSON-Parser den Kommunikator dazu, eine Verbindung mit dem in den Parametern spezifiziertem Server aufzubauen. Gibt true zurück, wenn der Verbindungsaufbau erfolgreich war, ansonsten false. |
| UserInputHandler | | | |
| validateAction | - | - | Fordert vom Partie-Model eine Liste aller gültigen Actions an und gibt true zurück wenn die als Parameter übergebene Action darin enthalten ist, ansonsten false. |
| orderAction | validateAction gibt für die als Parameter übergebene Action true zurück. | - | Übergibt die auszuführende Aktion an den GameController. Ruft die Methode validateAction auf und gibt deren Rückgabewert zurück. |
| displayPossibleActions | - | - | Fordert vom Partie-Model eine Liste aller möglichen Aktionen an und gibt sie an die Partie-View weiter, um sie dem Spieler anzuzeigen. |
| Interference | | | |
| banish | - | - | Verringert das Attribut available um eins. |

Die Funktionalen Anforderungen werden den Methoden folgendermaßen zugeteilt:

| Funktionale Anforderungen | Methoden |
|----------------------------------|--|
| FA7 | Shot::shot Shot::getTargetCell |
| FA21 | Shot::shot |
| FA26 | Move::move |
| FA27 | Shot::shot |
| FA28 | Strike::strike |
| FA30 | Move::move |
| FA31 | RangedAttack::rangedAttack Teleportation::teleportation Impulse::impulse SnitchStrike::snitchStrike Inteference::banish |
| FA32 | Teleportation::teleportation |
| FA33 | RangedAttack::rangedAttack |
| FA34 | Impulse::impulse |
| FA35 | SnitchStrike::snitchStrike |
| FA36 | Inteference::banish Actor::setBanished |
| FA37 | Actor::setBanished Move::move |
| FA38 - FA42 | Move::move |
| FA48 | Actor::setBanished |
| FA54 | LobbyController::changeTeamConfiguration LobbyController::updateLobbyModel |
| FA55 | GameController::receiveData GameController::transmitData LobbyController::connectToServer |
| FA56 | GameController::receiveData GameController::transmitData |
| FA60-FA61 | MenuController::showScreen |
| FA67 | UserInputHandler::orderActions UserInputHandler::validateActions MenuController::showScreen MenuController::changeSetting LobbyController::changeTeamConfiguration LobbyController::connectToServer |
| FA69 | UserInputHandler::pauseGame |