



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

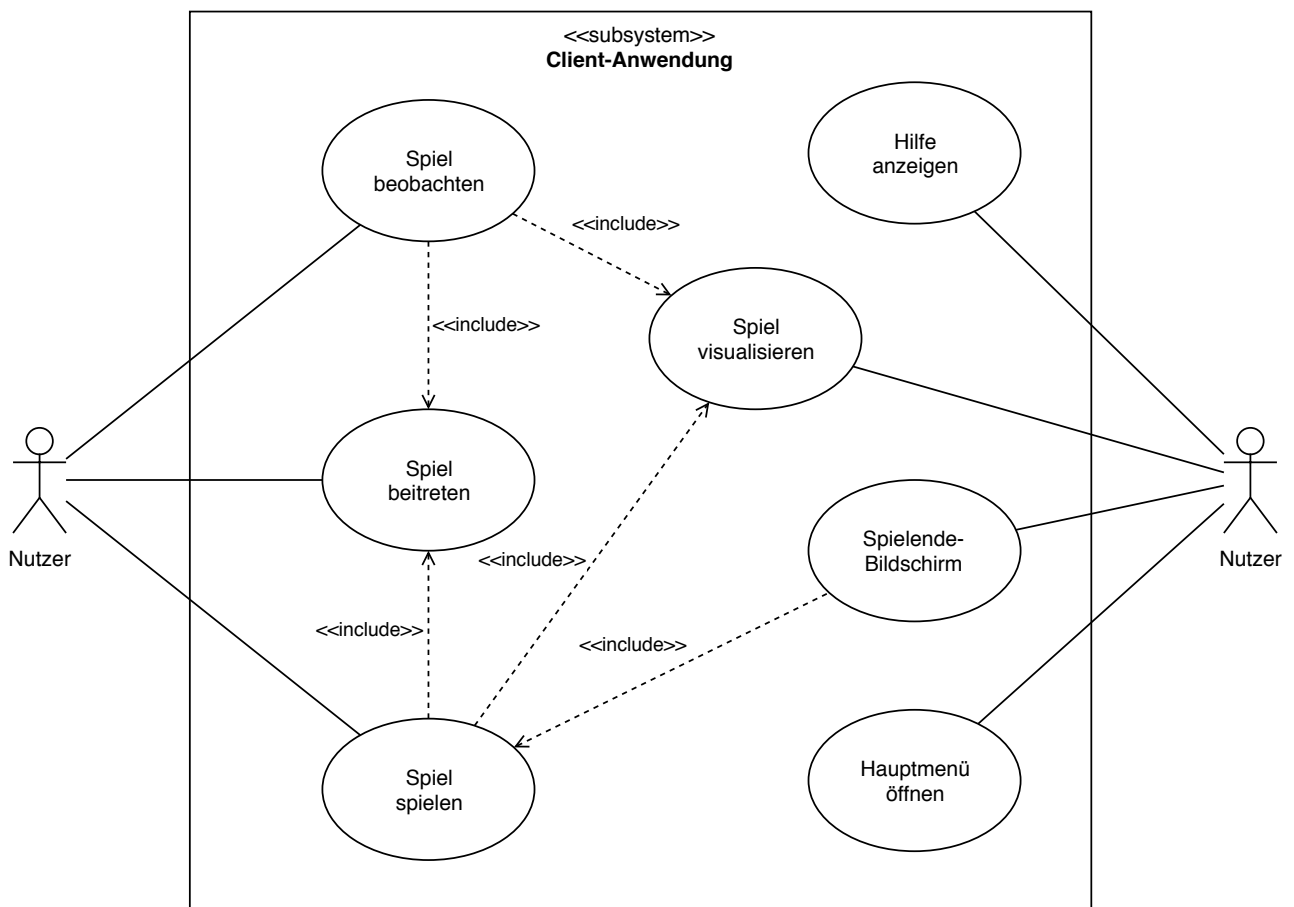
---

# Inhaltsverzeichnis

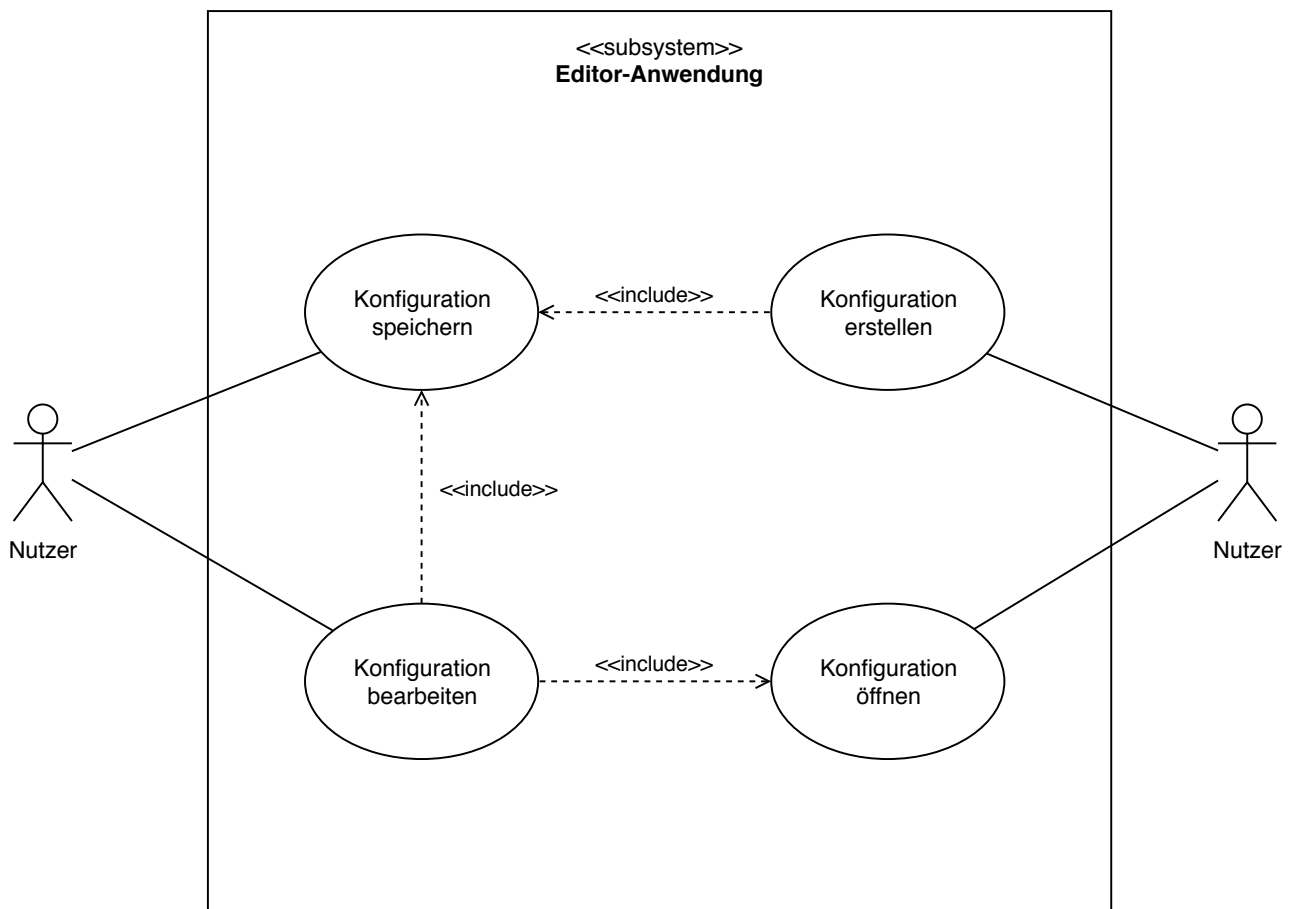
<b>1</b>	<b>Anwendungsfälle</b>	<b>3</b>
1.1	Client . . . . .	3
1.2	Editor . . . . .	4
1.3	Partie . . . . .	5
<b>2</b>	<b>Abläufe im System</b>	<b>6</b>
2.1	State-Machine Server . . . . .	6
2.2	State-Machine Client Netzwerk . . . . .	7
2.3	State-Machine Client . . . . .	8
2.4	State-Machine Rundenablauf . . . . .	9
2.5	Sequenzdiagramm Spielerphase . . . . .	10
2.6	Sequenzdiagramm Fanphase . . . . .	11

# 1 Anwendungsfälle

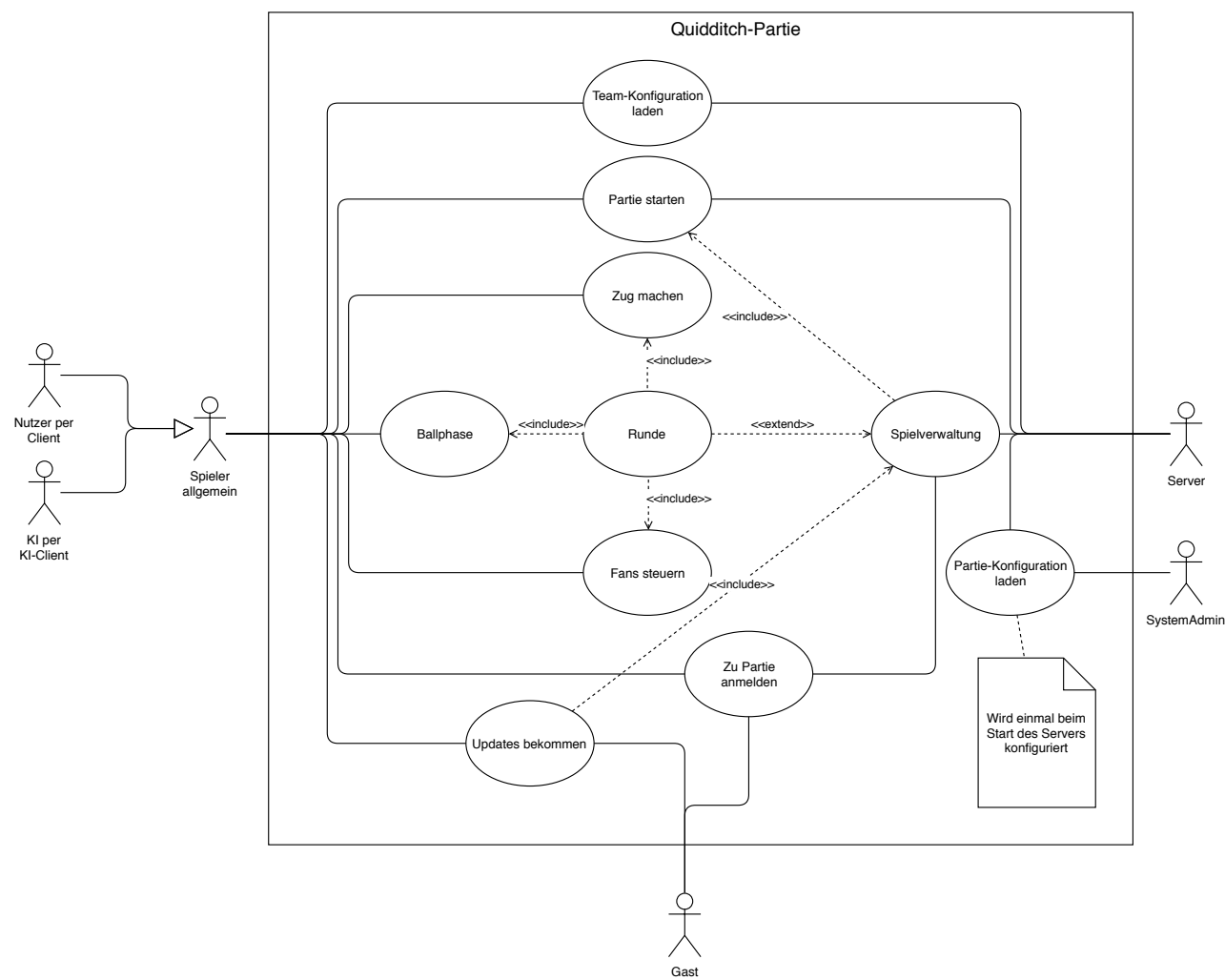
## 1.1 Client



## 1.2 Editor

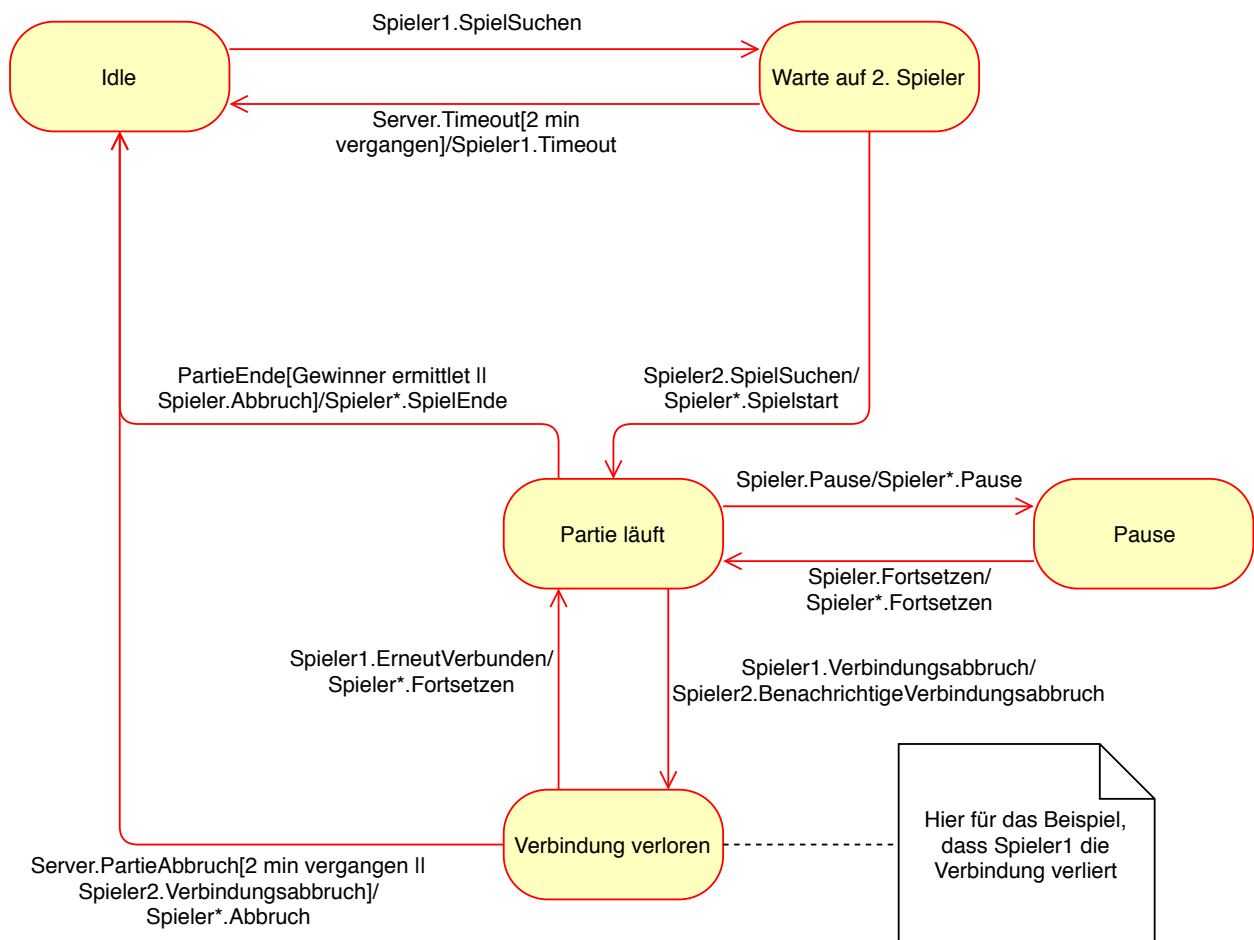


### 1.3 Partie



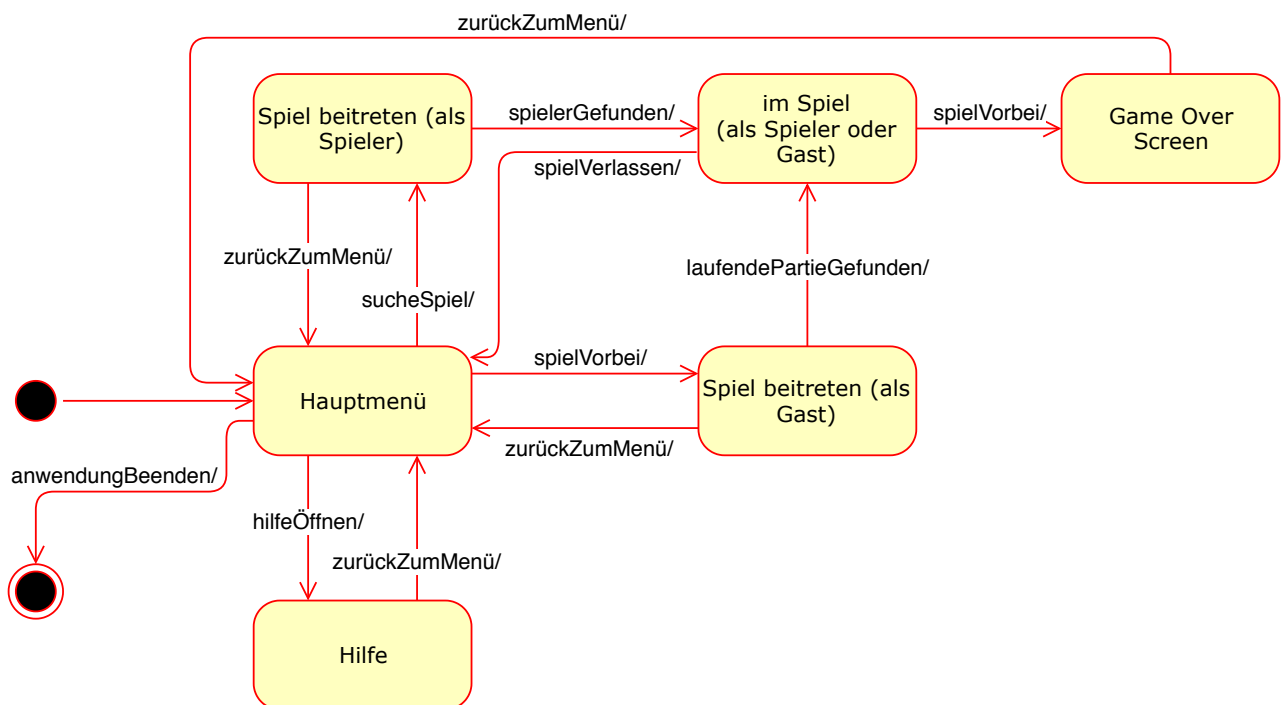
## 2 Abläufe im System

### 2.1 State-Machine Server



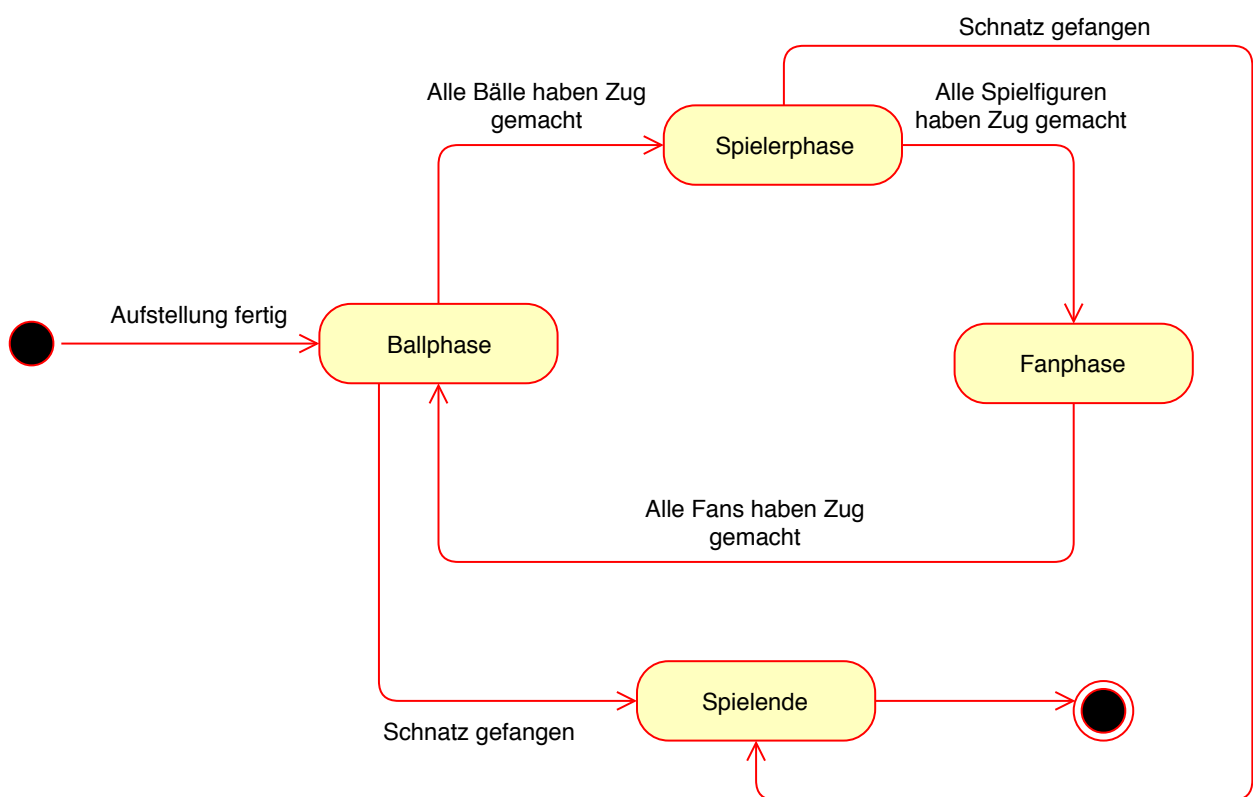


## 2.3 State-Machine Client

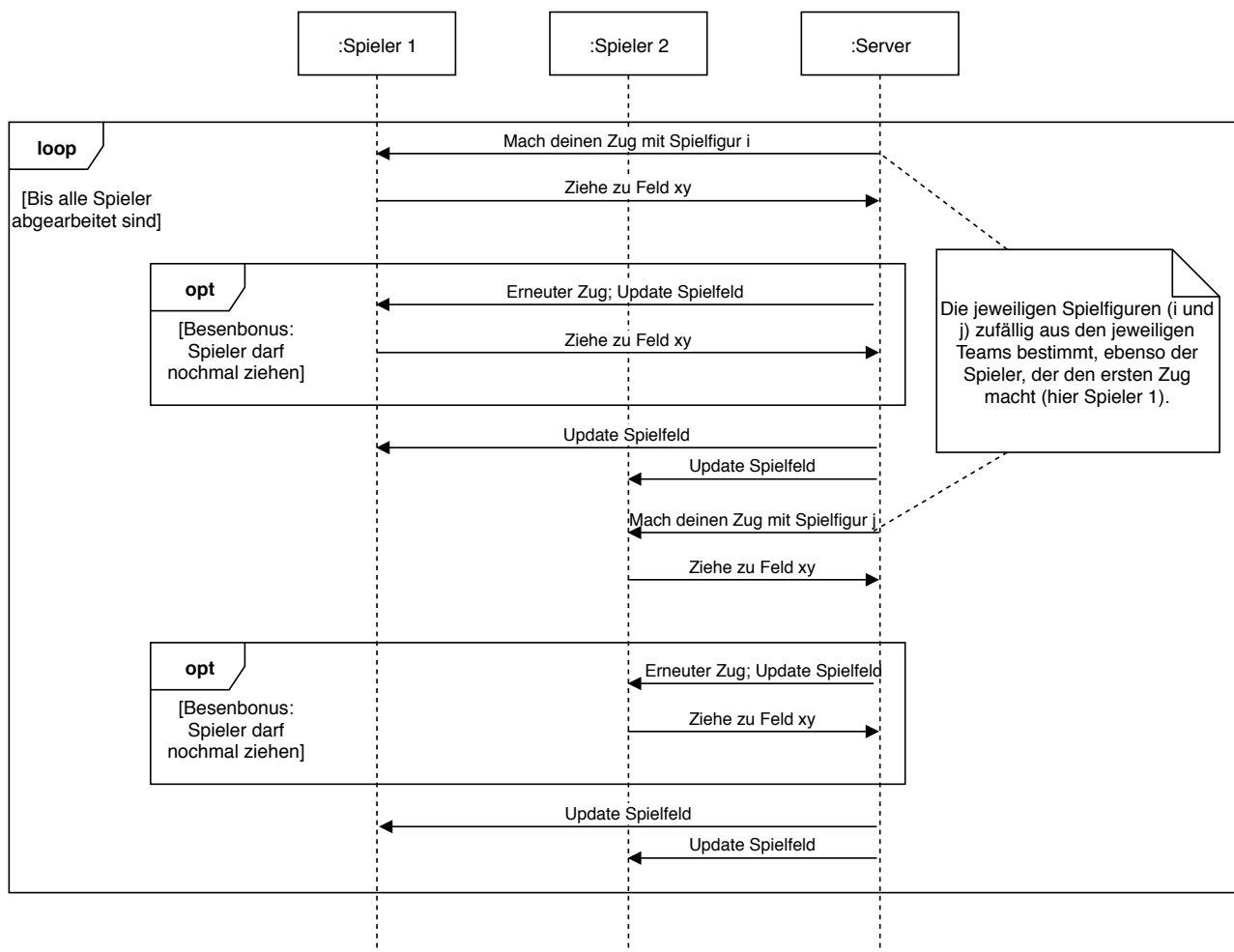




## 2.4 State-Machine Rundenablauf



## 2.5 Sequenzdiagramm Spielerphase



## 2.6 Sequenzdiagramm Fanphase

