



ulm university universität
uulm

**Fakultät für
Ingenieurwissenschaften,
Informatik und
Psychologie**

Institut für Software-
technik und Program-
miersprachen

Softwaregrundprojekt Meilenstein 5

Softwaregrundprojekt an der Universität Ulm

Vorgelegt von:

Gruppe 10

Dozent:

Florian Ege

Betreuer:

Stefanos Mytilineos

2019

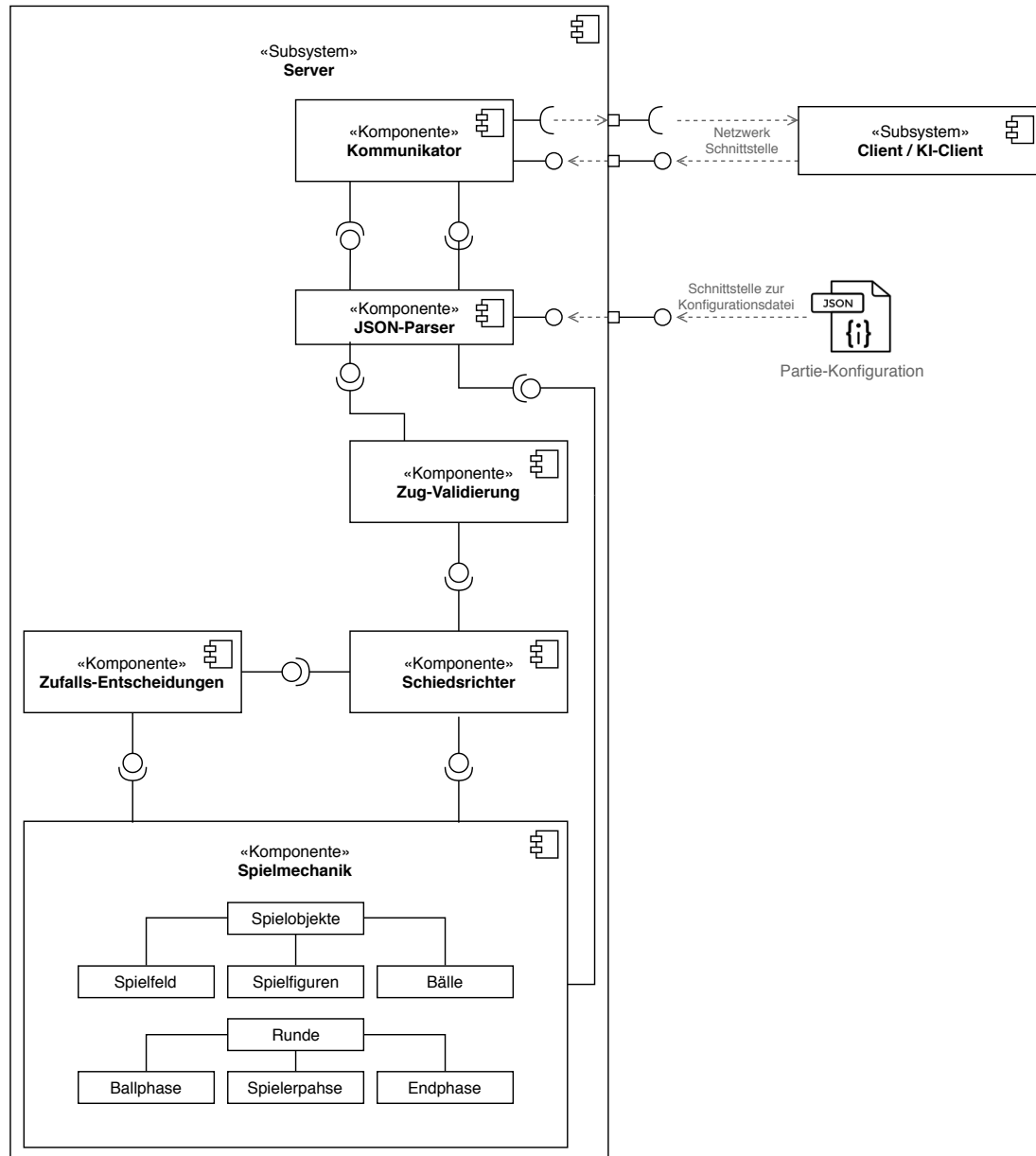
Inhaltsverzeichnis

1	KI-Client	3
2	Server	4
2.1	UML2-Komponentendiagramm	4
2.2	Beschreibungen	5
2.3	Zuordnung der Funktionalen Anforderungen	6

1 KI-Client

2 Server

2.1 UML2-Komponentendiagramm



2.2 Beschreibungen

Server Beim Subsystem Server handelt es sich um die Konsolenanwendung, die als Schnittstelle für zwei oder mehr Clients dient. Die Serveranwendung kümmert sich dabei primär um die Spielsteuerung und agiert dabei unabhängig von den Client-Anwendungen.

Spielmechanik Die Spielmechanik ist die zentrale Komponente des Server Subsystems. Diese bildet dabei die komplette Partie intern ab. In der Spielmechanik sind also zu jeder Zeit die aktuellsten Status der Spielobjekte hinterlegt. Während eines Spiels senden die Clients ihre gewünschten Züge an den Server. Die Spielmechanik wertet die Züge, nachdem sie validiert und vom Schiedsrichter geprüft wurden, aus und aktualisiert dann gegebenenfalls die aktuelle Spielsituation. Diese wird im Anschluss wieder vom Server aus zu den einzelnen Clients ausgegeben. Als zentrale Komponente des Server Subsystems ist es zwingend notwendig, dass diese Komponente als Einheit gesehen wird, da ohne diesen Teil kein das Spielen nicht möglich wäre.

Zug-Validierung Die Zug-Validierung prüft, ob die Züge, die von einem Spieler über seinen Client übermittelt werden, grundsätzlich möglich sind. Dabei wird jedoch nicht geprüft ob der gewünschte Zug ein Foul darstellt. Notwendig ist diese Prüfung, da nicht sichergestellt ist, dass jede Client-Anwendung tatsächlich prüft ob die Züge die ein Spieler tätigen will auch grundsätzlich möglich sind. Die Komponente ist aus der eigentlichen Spielmechanik ausgegliedert, da die Zug-Validierung auch in anderen Subsystem eingesetzt werden könnte, z.b. einer Client-Anwendung.

Schiedsrichter Die Schiedsrichter Komponente des Server Subsystems. Möchte ein Spieler einen verbotenen Zug tätigen, wird in der Schiedsrichter Komponente die Entscheidung getroffen, ob der Spieler bestraft wird. Diese Komponente ist aus der Spielmechanik ausgegliedert, da da das Spiel grundsätzlich auch ohne diese Komponente möglich ist und daher diese Komponente in einem nachgelagerten Entwicklungsschritt implementiert werden kann.

Zufalls-Entscheidungen Dies Komponente stellt der Spielmechanik und der Schiedsrichter Komponente eine Schnittstelle zur Verfügung, die es erlaubt die vielen Zufalls-Ereignisse in einer Partie auszuwerten.

Kommunikator Der Kommunikator bildet die Komponente, die sich um die Datenübertragung zwischen der Server- und den Client-Anwendungen kümmert. Dabei werden dort zum einen die Status der Verbindungen zu den Clients überwacht und verwaltet. Zum anderen wird die Datenübertragung in beide Richtungen bereitgestellt. Da auch in den Client-Anwendungen eine ähnliche Komponente von Nöten ist, bietet es sich an, diese Funktionalitäten in einer eigenen Komponente auszulagern.

JSON-Parser Der JSON-Parser (de-) serialisiert die Objekte der Spiellogik. Da auch in den Client-Anwendungen eine ähnliche Komponente von Nöten ist, bietet es sich

an, diese Funktionalitäten in einer eigenen Komponente auszulagern.

2.3 Zuordnung der Funktionalen Anforderungen

Die funktionalen Anforderungen gemäß dem Pflichtenheft werden den Komponenten folgendermaßen zugeteilt:

Komponente	Abgedeckte funktionale Anforderungen
Spielmechanik	FA1 - FA36 FA43 - FA52 FA56 FA59
Schiedsrichter	FA36 - FA42
Zug-Validierung	FA67
Zufalls-Entscheidungen	FA58
Kommunikator	FA55
JSON-Konverter	FA53 FA57