



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

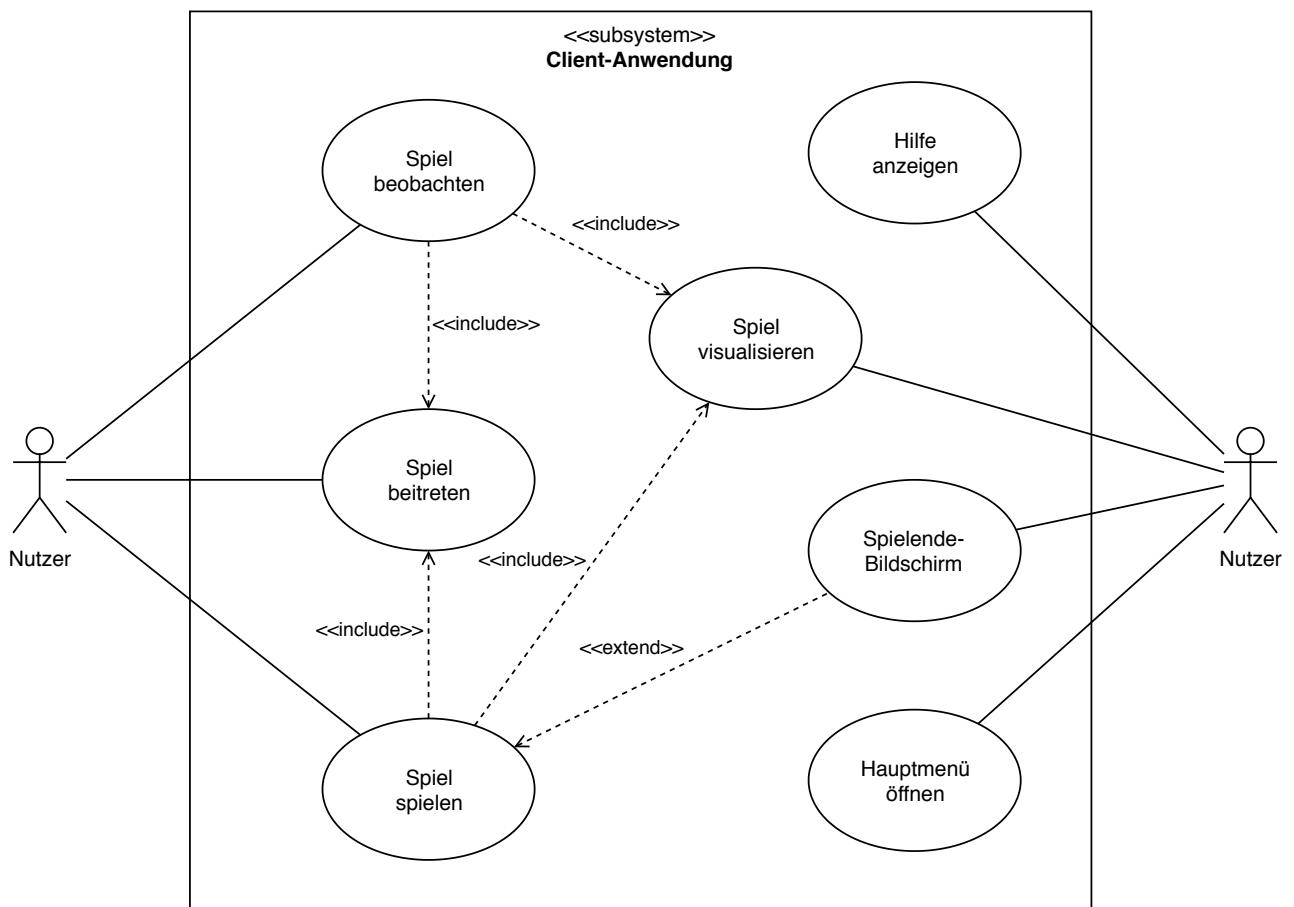
2018

Inhaltsverzeichnis

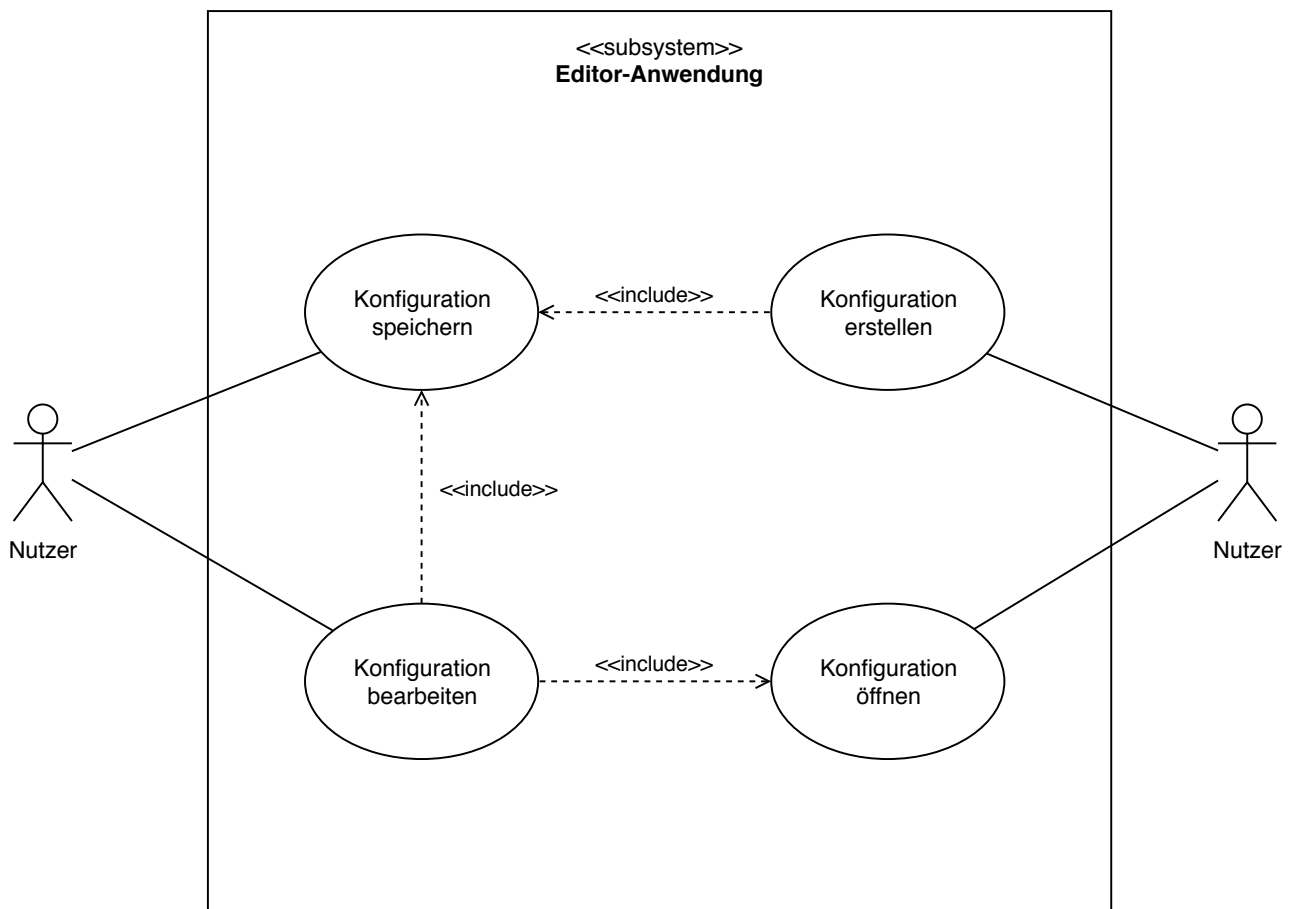
1	Anwendungsfälle	3
1.1	Client	3
1.2	Editor	4
1.3	Partie	5
1.4	Zuordnung der Anforderungenn zu Anwendungsfällen	6
1.4.1	Hauptmenü öffnen	6
1.4.2	Hilfe anzeigen	6
1.4.3	Spielende-Bildschirm	6
1.4.4	Spiel visualisieren	6
1.4.5	Spiel beobachten	6
1.4.6	Spiel beitreten	6
1.4.7	Spiel spielen	7
1.4.8	Konfiguration 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
2	Abläufe im System	12
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

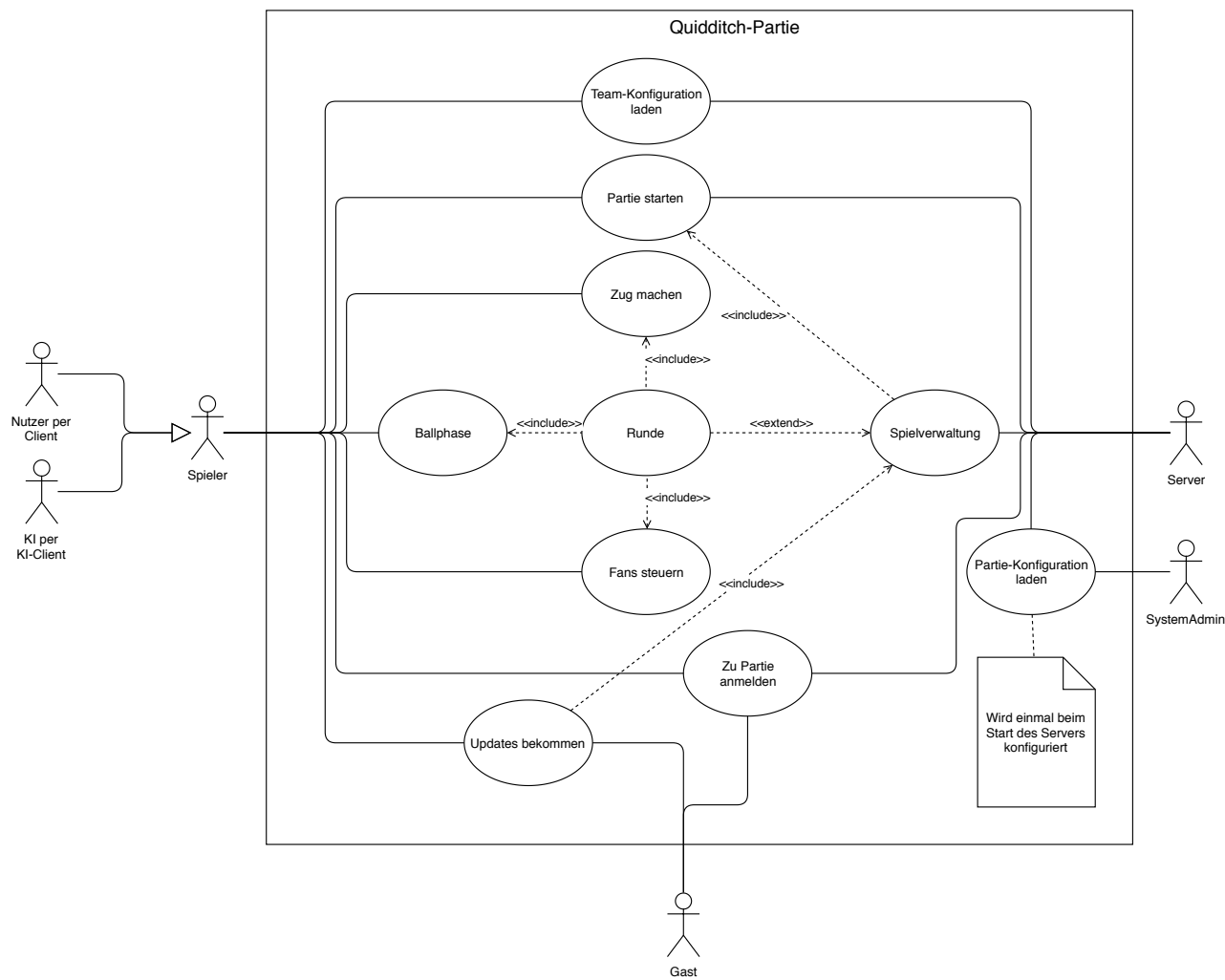
1.1 Client



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

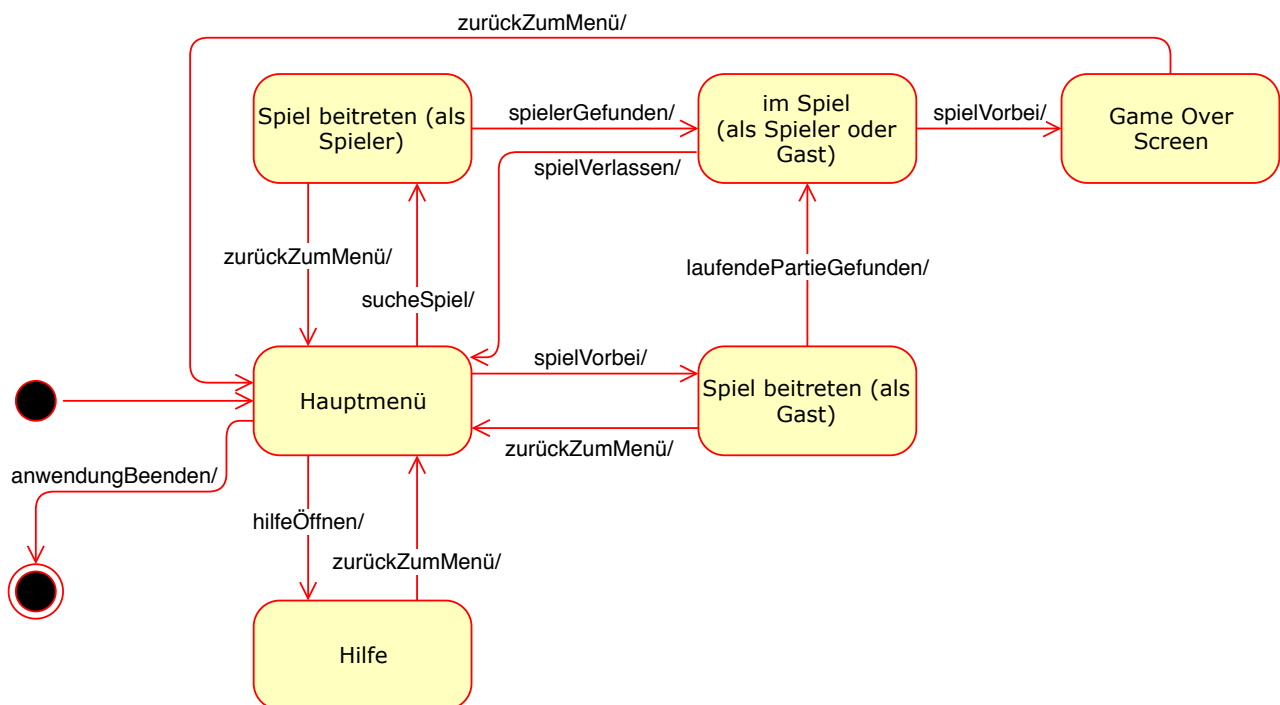
- FA55

1.4.21 Partie-Konfiguration laden

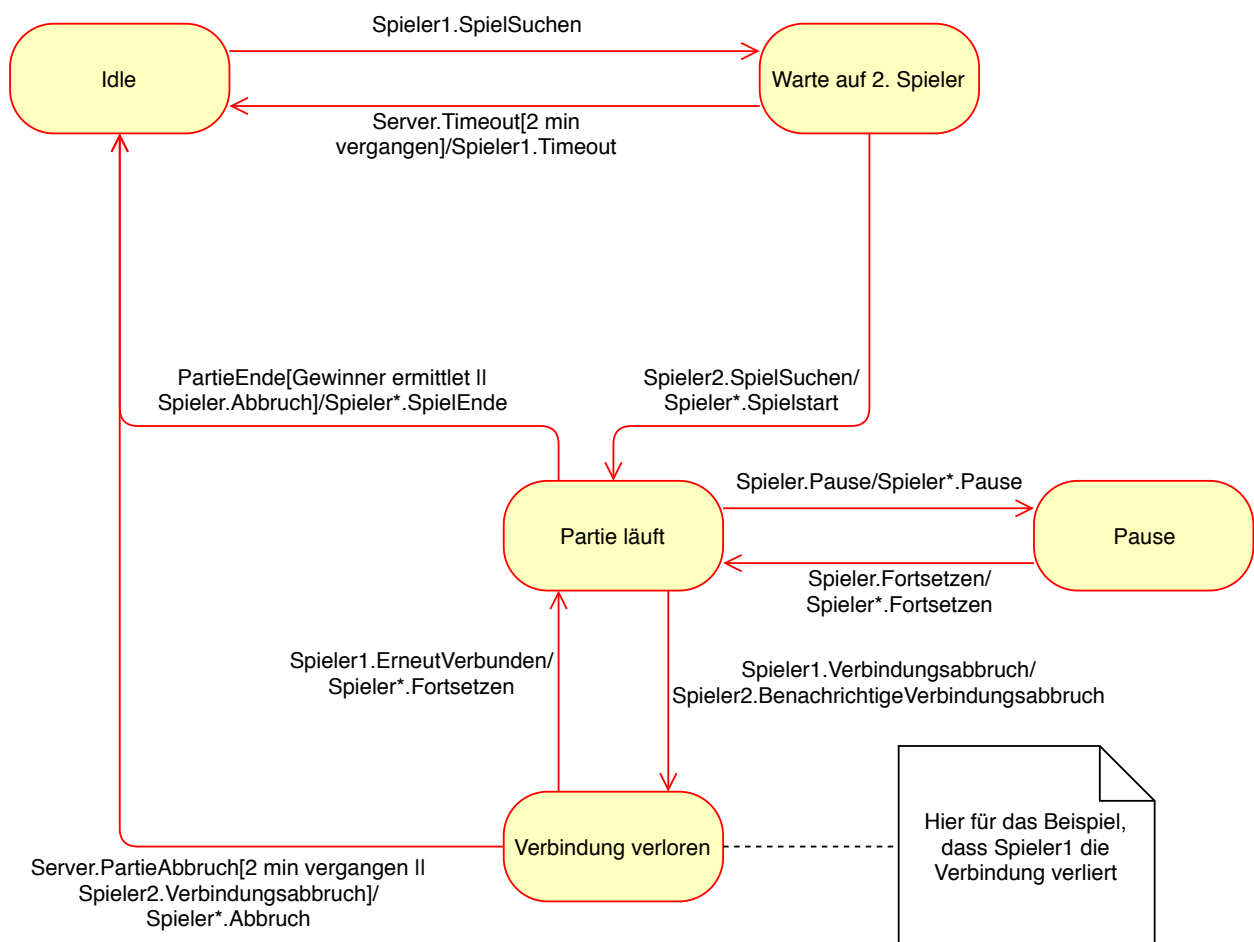
- FA53
- FA57

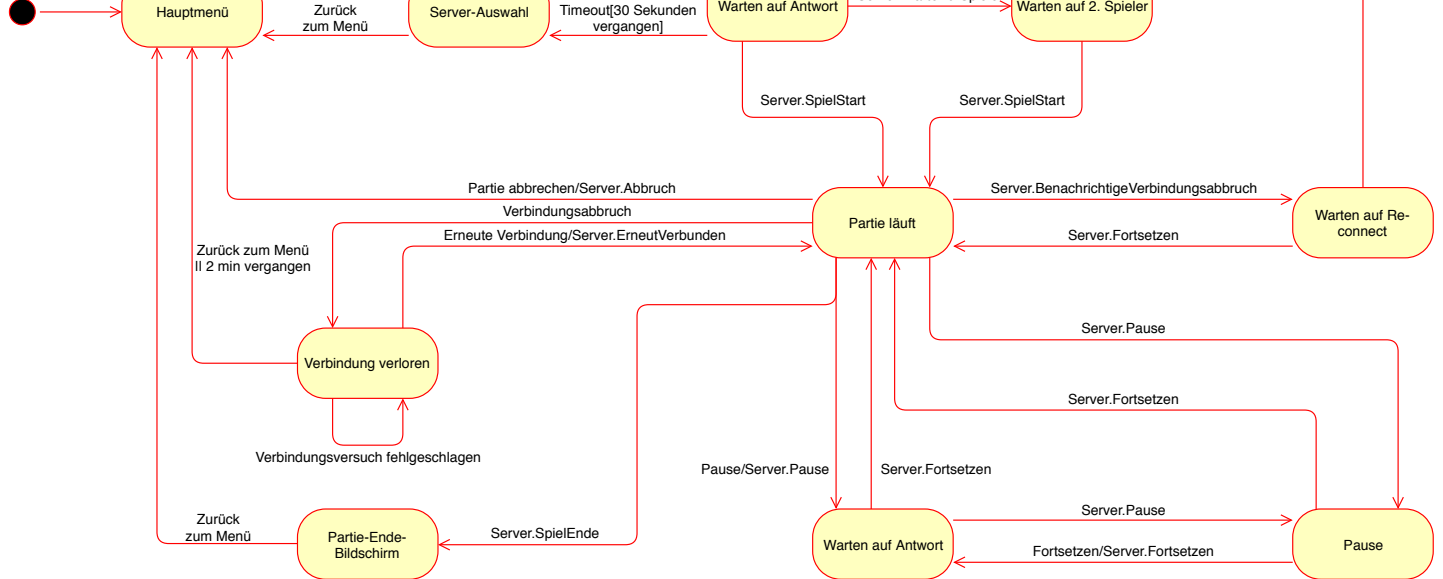
2 Abläufe im System

2.1 State-Machine Clientanwendung

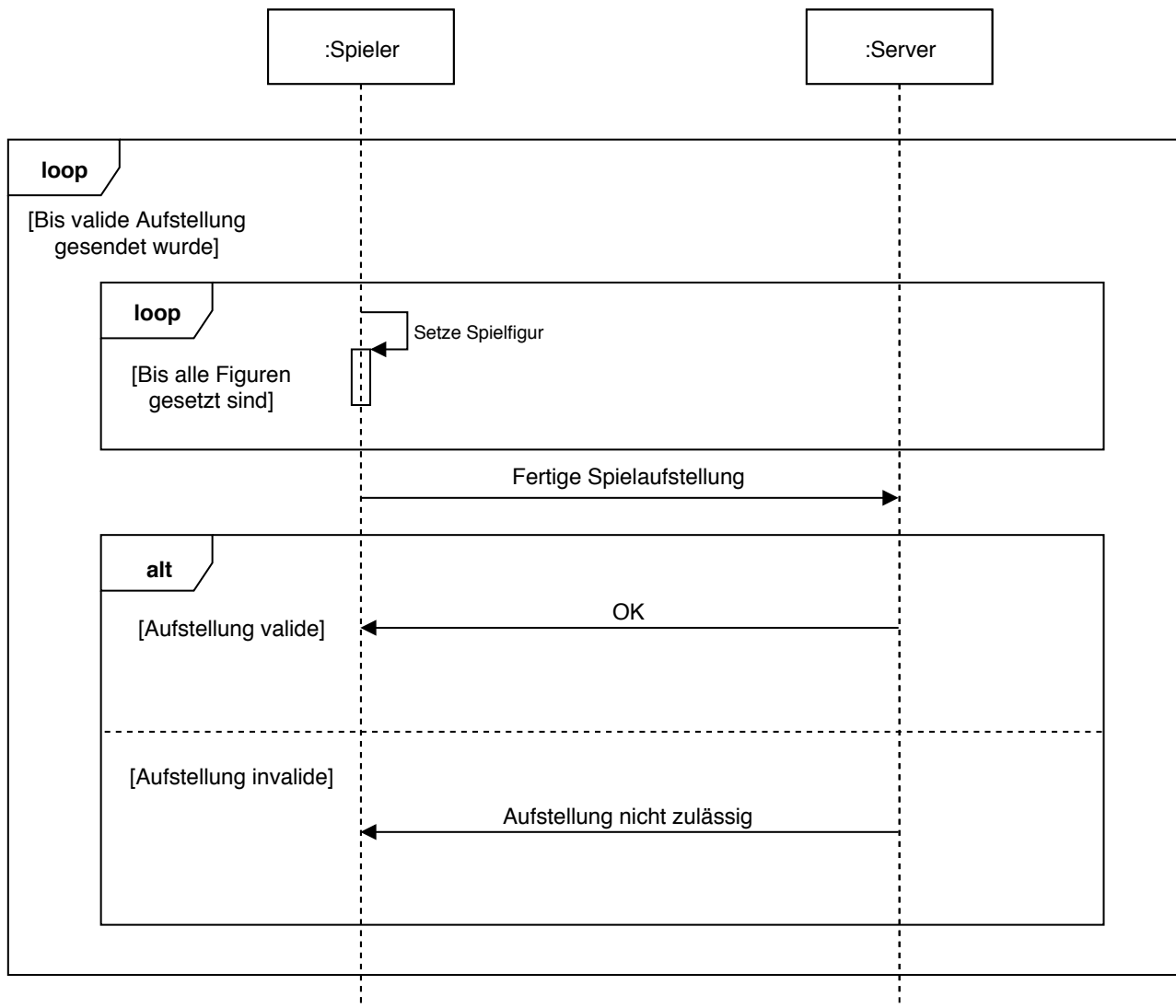


2.2 State-Machine Partie Server

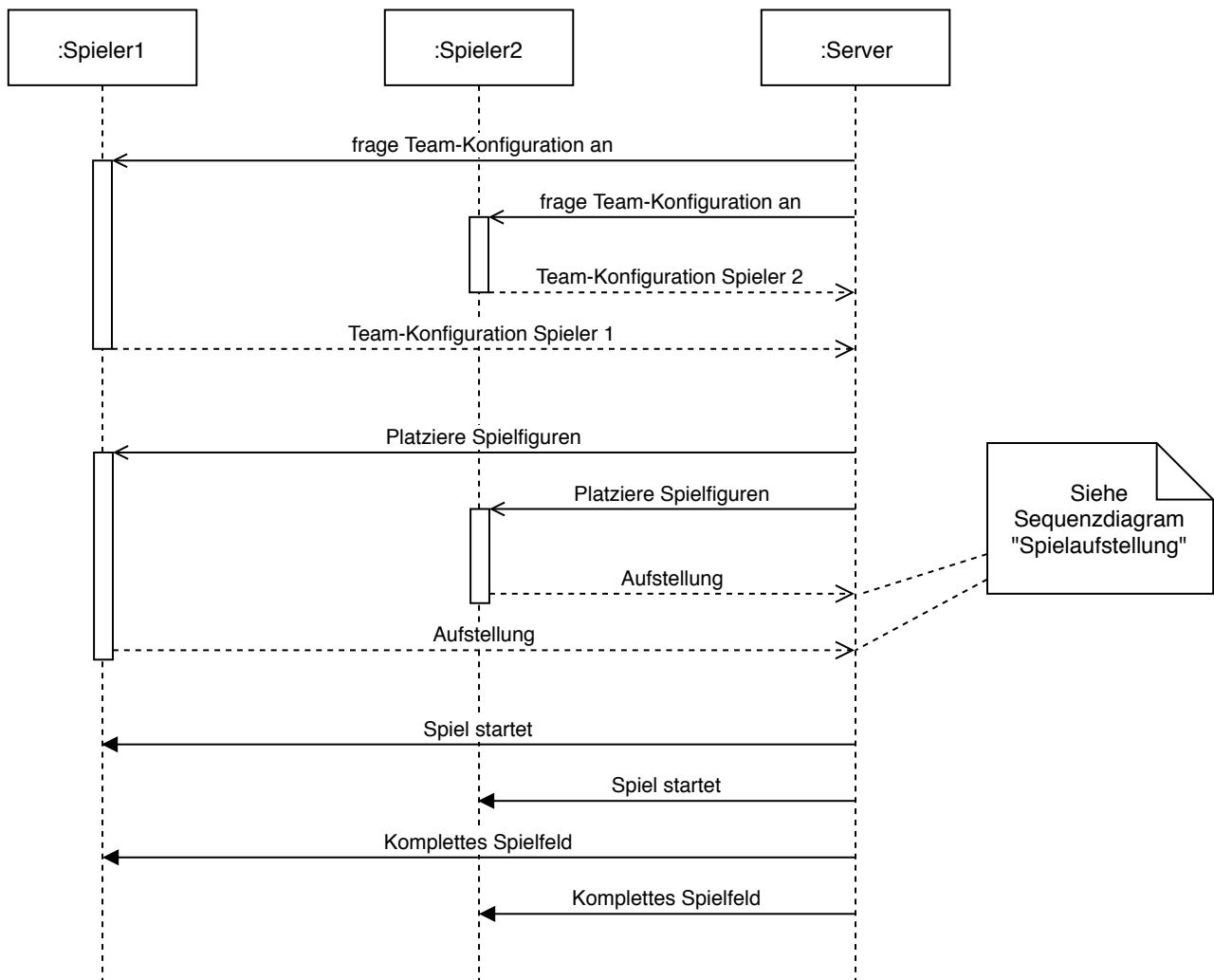




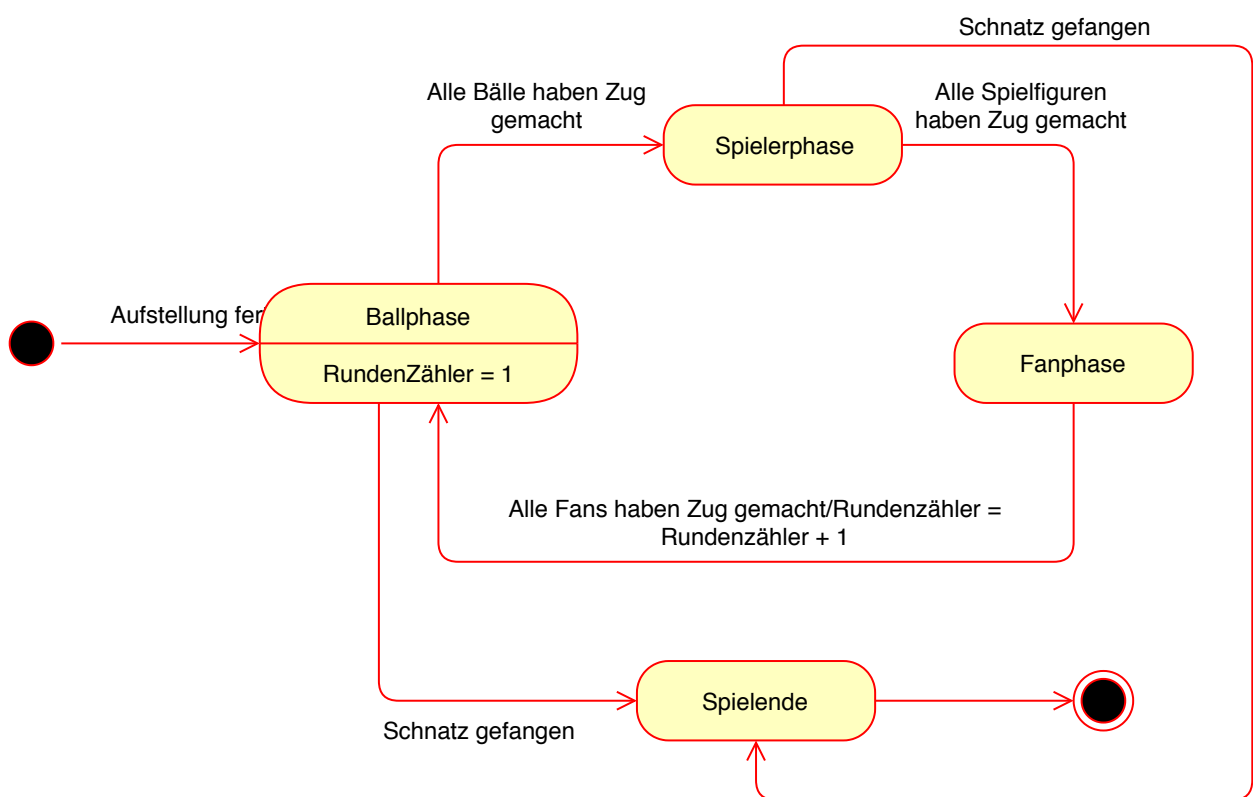
2.4 Sequenzdiagramm Spielaufstellung



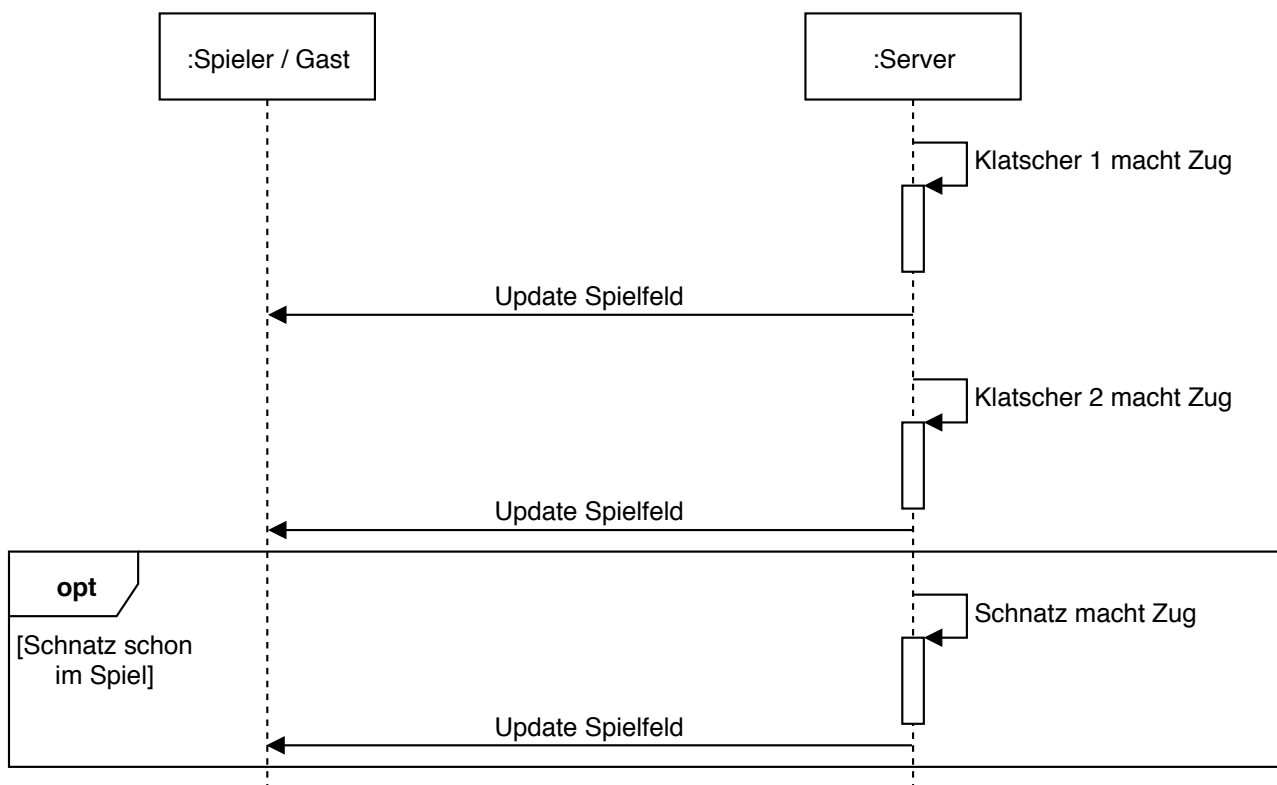
2.5 Sequenzdiagramm Spielvorbereitung



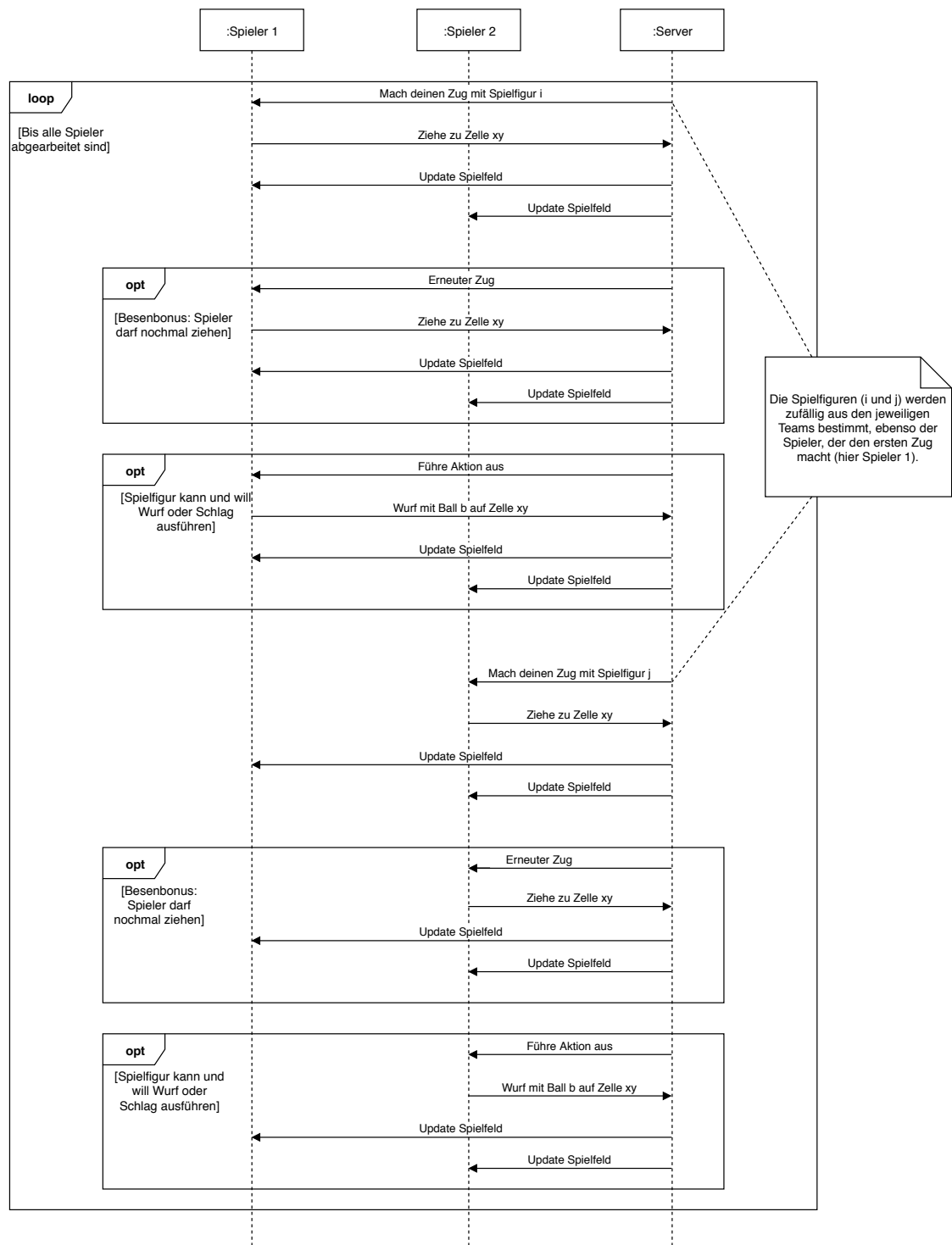
2.6 State-Machine Rundenablauf



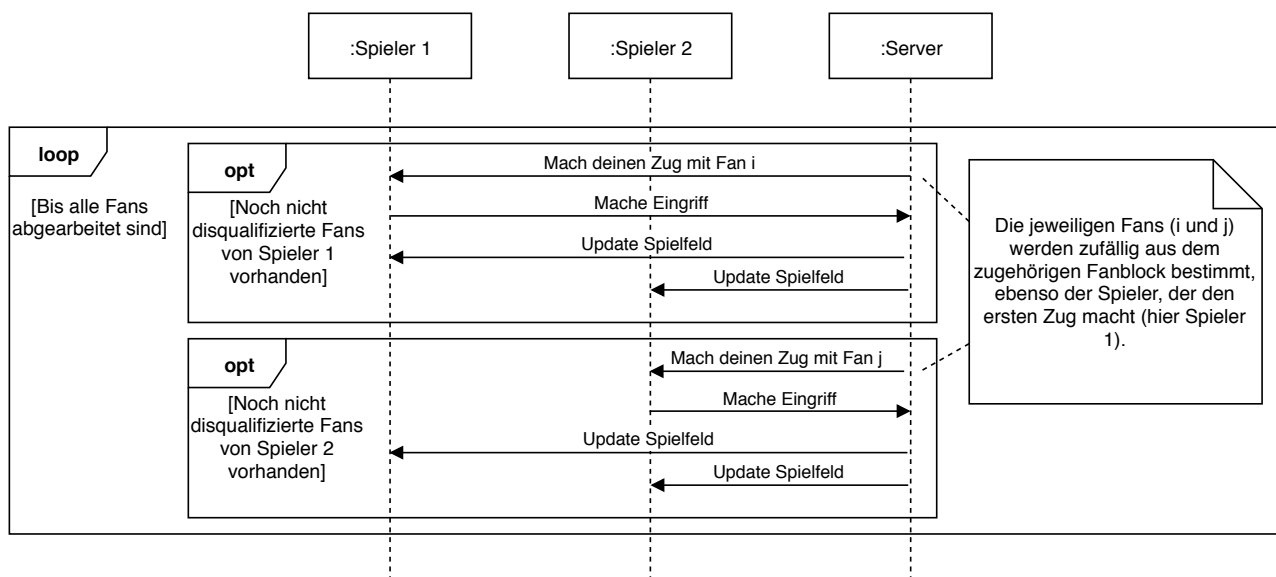
2.7 Sequenzdiagramm Ballphase



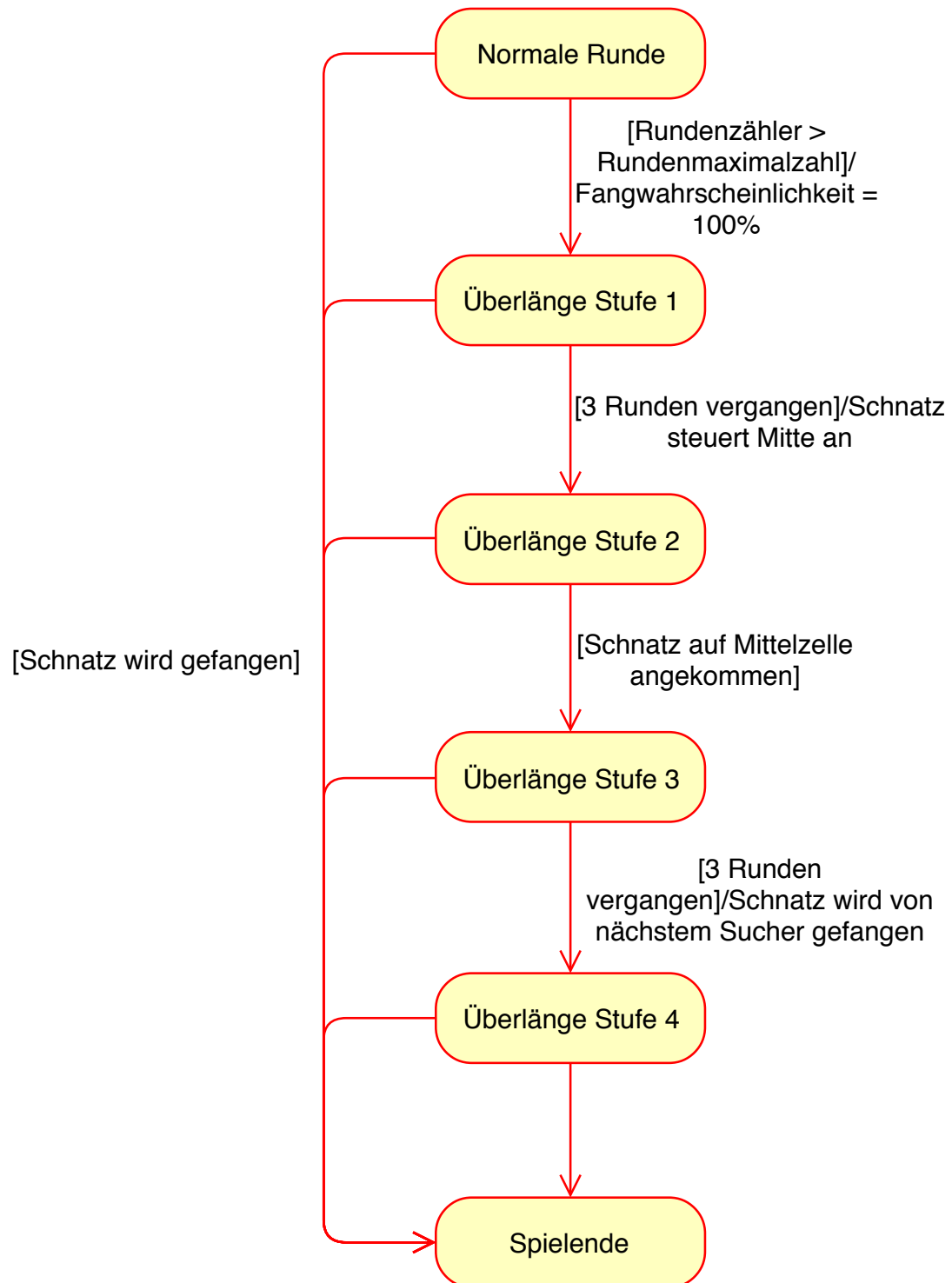
2.8 Sequenzdiagramm Spielerphase



2.9 Sequenzdiagramm Fanphase



2.10 State-Machine Überlängenbehandlung



2.11 Sequenzdiagramm Gast

