



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

1	View	4
1.1	Klassendiagramm	4
1.2	Beschreibung	5
1.3	Zuordnung der funktionalen Anforderungen	5

1.1 Klassendiagramm



1.2 Beschreibung

Im Folgenden werden die eingetragenen Methoden erklärt. Da in der gesamten Komponente der View auf eine externe Bibliothek zurückgegriffen werden wird, ist dies auf dem Diagramm entsprechend angedeutet.

render (Methode) Die render-Methode von Klassen in der View rendert bei jedem Aufruf die enthaltenen Objekte auf dem Anwendungsfenster.

notify (Methode) Die notify-Methode von Klassen in der View leitet die entsprechenden Event der Elemente in der GUI an den Controller weiter.

sfml (externe Bibliothek) Bei sfml handelt es sich um eine portable API für C++. Insgesamt stellt es eine komplette Multimedia-Bibliothek dar. Hier wird es als Fenster-Manager und GUI-Bibliothek sowie zur Darstellung von 2D-Grafik-Objekten und ggf. zum Abspielen von Musik verwendet. Da eine endgültige Festlegung auf diese Bibliothek noch nicht stattgefunden hat, ist ihre Verwendung auf dem Klassendiagramm nur angedeutet und noch nicht fest eingearbeitet. Die Bezeichnungen der entsprechenden Klassen im Diagramm sind daher möglichst allgemein gehalten.

1.3 Zuordnung der funktionalen Anforderungen

Die Funktionalen Anforderungen werden den Methoden folgendermaßen zugeteilt:

Funktionale Anforderungen	Methoden
FA60	MainMenuView::render
FA61	LobbyView::render
FA62	GameView::render
FA63	TeamMenu::render, TeamMenu::notify
FA64	GameView::render
FA65	HelpMenu::render
FA66	GameView::render