



ulm university universität
uulm

**Fakultät für
Ingenieurwissenschaften,
Informatik und
Psychologie**

Institut für Software-
technik und Program-
miersprachen

Softwaregrundprojekt Meilenstein 3

Softwaregrundprojekt an der Universität Ulm

Vorgelegt von:

Gruppe 10

Dozent:

Florian Ege

Betreuer:

Stefanos Mytilineos

2018

Inhaltsverzeichnis

1	Schnittstellenarten, Dialoge und Dialogstruktur	3
1.1	Client	3
1.1.1	Schnittstellenarten	3
1.1.2	Dialoge	3
1.1.3	Dialogstrukturdiagramme	3
2	Grafische Gestaltung und Nutzungskonzept	4
2.1	Client	4
2.1.1	Spielansicht für einen Spieler	4
2.1.2	Spielansicht für einen Beobachter	5

1 Schnittstellenarten, Dialoge und Dialogstruktur

1.1 Client

Diese Komponente enthält die eigentliche Repräsentation einer Partie, die sowohl von einem Spieler, als auch von einem Beobachter, jedoch in reduzierter Form genutzt werden soll.

1.1.1 Schnittstellenarten

Als Benutzerschnittstelle ist eine grafische Benutzeroberfläche zu verwenden.

Begründung: Bei der Spielansicht handelt es sich um die zentrale Komponente der Client-Anwendung. Über diese interagiert ein Nutzer mit dem Spiel. Um das Spiel so intuitiv wie möglich zu gestalten ist es sinnvoll alle für das Spielgeschehen relevanten Informationen und Aktionen Grafisch aufzubereiten und in einer GUI dem Nutzer Bereit zu stellen.

1.1.2 Dialoge

Im Folgenden sind alle Dialoge, welche während der Nutzung erscheinen können, den zugehörigen Anwendungsfällen zugeordnet. Dabei wird auf die Dialog *Pause* und *Spielende* im Abschnitt zum *Client Hauptmenü* genauer eingegangen.

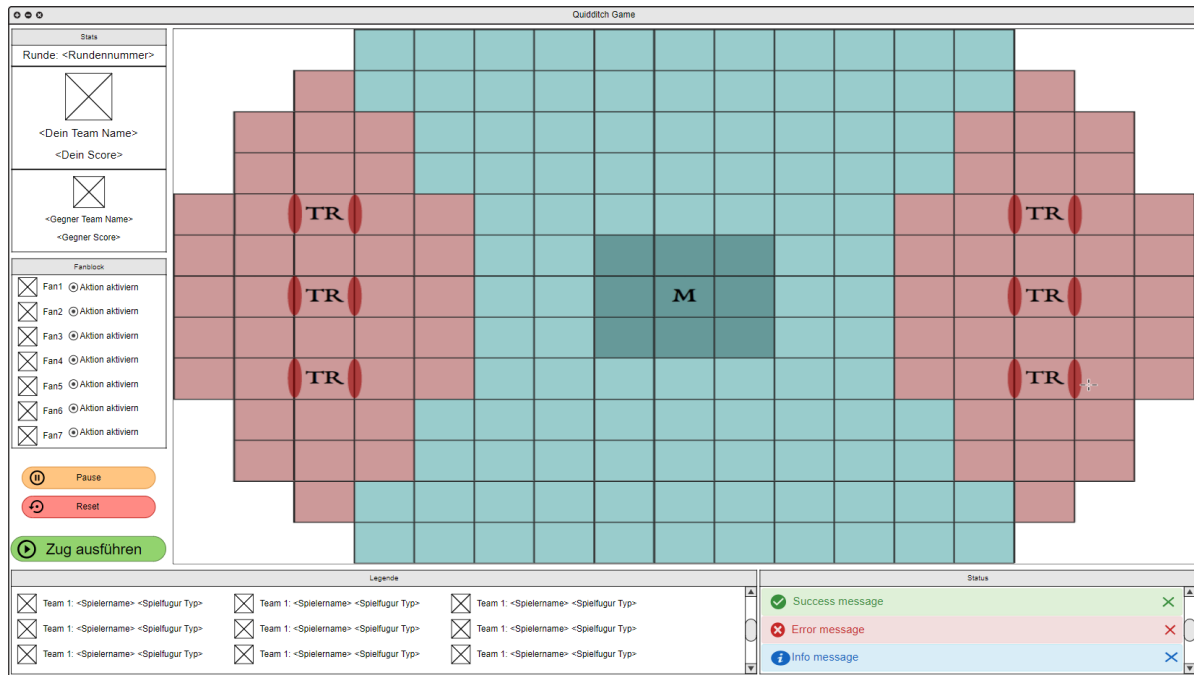
Name	Typ	Abgedeckte Anwendungsfälle	
Spiel	Dialog	sieh Hauptmenü -> Spiel Dialog	
Pause	Dialog	sieh Hauptmenü -> Pause Dialog	
Spielende	Dialog	sieh Hauptmenü -> Spielende Dialog	
Ungültiger Zug	Benachrichtigung	FA67	Eingabeverarbeitung
Partie Überlänge	Benachrichtigung	FA52	Überlängenbehandlung
Tor	Benachrichtigung	FA8	Punkte erzielen
Schnatz gefangen	Benachrichtigung	FA30	Schnatz fangen
Faul	Benachrichtigung	FA37	Fouls

1.1.3 Dialogstrukturdiagramme

2 Grafische Gestaltung und Nutzungskonzept

2.1 Client

2.1.1 Spielansicht für einen Spieler

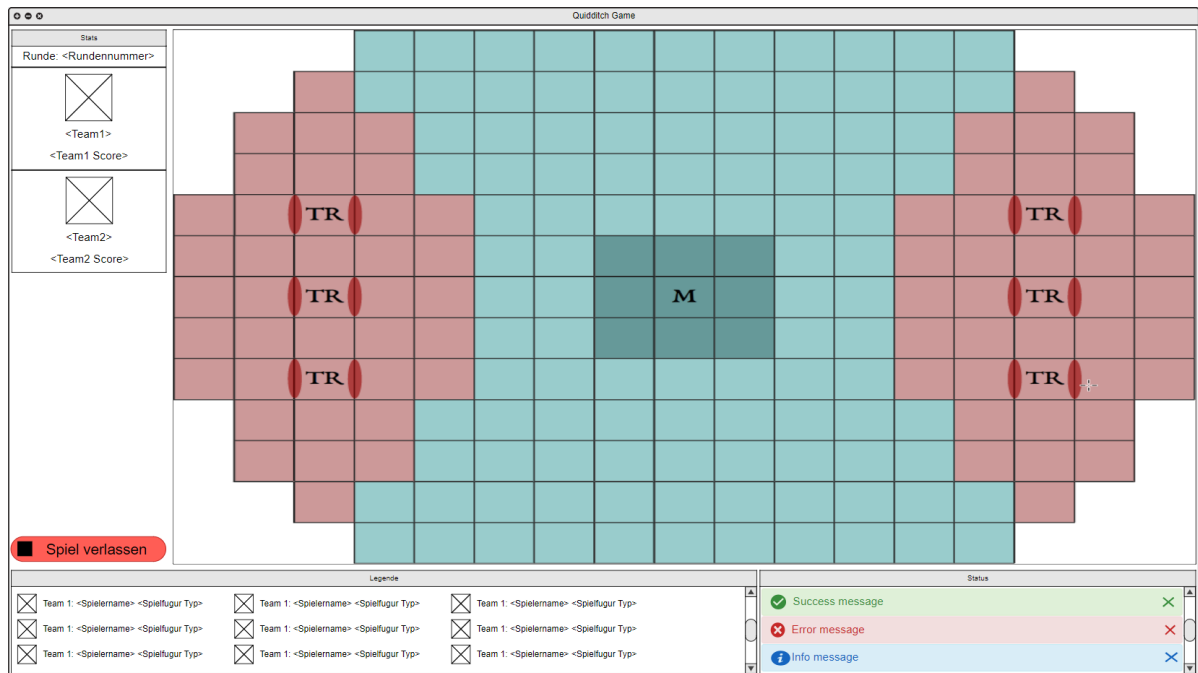


In der Spielansicht kann ein Spieler das aktuelle Spielgeschehen verfolgen und seine Züge ausführen. Dabei ist die Oberfläche in mehrere Teile unterteilt.

Im *Stats* Bereich werden grundlegende Informationen über die aktuelle Partie und die beiden Teams dargestellt. Das Team welches an oberster Position steht ist momentan am Zug. Der darunter liegende Bereich ist der *Fan* Bereich. Hier kann der Spieler auswählen ob und welcher Fan seine Aktion ausführen soll. Darunter befinden sich drei Buttons mit dem entweder das Spiel *pausiert* werden kann, alle Veränderungen die man in der aktuellen Runde getätigt hat *zurücksetzen* kann oder seinen Zug endgültig *ausführen* kann. Am unteren Rand der Oberfläche ist eine *Legende* mit einer Übersicht über alle Spielfiguren des eigenen und des gegnerischen Teams zu sehen. Daneben befindet sich ein Feld in dem Statusmeldungen angezeigt werden können. Beispiele für solche Statusmeldungen sind z.B. eine Benachrichtigung über ein *Faul* oder über das erfolgreiche Ausführen eines Spielzuges. Der größte Teil der Oberfläche nimmt das eigentliche Spielfeld ein. Hier werden alle Spielfiguren in den Feldern angezeigt auf denen sie sich gerade befinden. Ist man am Zug und klickt auf einen Spieler, so werden alle Züge, die von der Spielfigur ausgeführt werden können farblich hervor gehoben. Der Spieler kann diese Aktionen dann

durch weitere Klicks ausführen und die Prozedur gegebenenfalls für weitere Spielfiguren wiederholen. Ist man nicht am Zug so werden alle Eingabemöglichkeiten, mit Ausnahme des *Pause* Buttons deaktiviert.

2.1.2 Spielansicht für einen Beobachter



In der Spielansicht kann ein Beobachter eine Partie zwischen zwei anderen Gegnern passiv verfolgen. Die Oberfläche ist im wesentlichen gleich aufgebaut wie die Oberfläche, die die Spieler sehen. Jedoch sind beim Beobachter alle Felder die zur Eingabe dienen deaktiviert und teilweise ausgeblendet. Die einzige Interaktion, welche durch einen Button ermöglicht wird ist das vorzeitige *verlassen* einer Partie.