Projektdokumentation Dame 2.0

Projekt A von Annika Bode und Jan Ryklikas, WiSe 2016/2017, Herr Alpers und Professor Plaß

Dame 2.0 ist die Erweiterung des klassischen Dame Brettspiels. Hierbei spielen bis zu 6 Spieler auf einem wabenähnlichen Spielfeld gegeneinander. Wie auch beim Dame Brettspiel zieht der Spieler vorwärts, überspringt und schlägt dabei andere Spielsteine und erhält eine Dame, wenn er am anderen Spielfeldrand angekommen ist. Hinzu kommt eine Anzahl von Spielkarten, welche das Spiel noch spannender machen sollen. Sie enthalten Anweisungen, die sogenannten Mauern aufzubauen, zu verschieben oder abzureißen. Der Spieler, der als letztes noch Spielsteine auf dem Feld hat ist der Gewinner.

# Aufgabenbeschreibung

## Accounterstellung

Der User kann einen Account erstellen, womit er spielen kann. Dies bietet den Vorteil, dass er seine Spielstatistiken speichern und diese bei Bedarf auswerten kann. Die Erstellung eines Accounts ist aber nicht zwingend notwendig. Man kann auch als Gast das Spiel nutzen. Hierzu muss der User nur einen Usernamen wählen und kann losspielen. Nach dem Login als Gast oder als User kann ein Spielstein generiert und Mitspieler eingeladen werden.

## Spielfeld

Das Spielfeld besteht aus dem 6-eckigen Spielbrett, den Kartenstapeln und der Spielanweisung für den Spieler. Hier werden die unterschiedlichsten Informationen der einzelnen Komponenten zusammengetragen und ausgegeben.

Beschreibung der **Aufgaben der Software**: Benennen Sie die wichtigsten Aufgaben der Software. Der Leser soll erstmal grob verstehen, wie er die Software einordnen kann. Dazu beschreiben sie die 3-4 wichtigsten Anwendungsfälle, jeden mit ca. 3 Sätzen.

Hier noch was eintragen

# Installationsanleitung

* Welcher PHP-Server? Welche datei macht den server connect?
* Aktive Internetverbindung
* Welche Internet Browser funktionieren?
* MySQL
* **Installationsanleitung**: Was ist erforderlich, damit Ihre Software auf einem neuen Gerät installiert wird (muss ein Server eingerichtet werden, ist eine virtuelle Laufzeitumgebung erforderlich, müssen Umgebungsvariablen eingestellt werden, … all diese Fragen sollten beantwortet werden).

# Bedienungsanleitung

Nachdem ein Internet Browser geöffnet und eine aktive Internetverbindung zum PHP-Server hergestellt wurde, gelangt der User auf die Index Seite. Dort hat er die Möglichkeit einen Account anzuglegen, sich einzuloggen oder als Gast zu spielen. Nach erfolgreichem Anmelden mit einer der drei Möglichkeiten, gelangt der User in die Einstellungen. Hier kann er seinen Spielstein gestalten, indem er zwischen 3 verschiedenen Formen wählt und diesen dann mit einer individuellen Farbe einfärbt. Außerdem kann der User entschieden, ob er mit anderen zufälligen Spielern eine Partie spielen oder ob er Freunde zu einer privaten Partei einladen möchte. Nun gelangt der Spieler auf das Spielfeld und kann seine Partie spielen. Das Spielfeld beinhaltet das Spielbrett auf dem Spielsteine und die Mauerstücke gesetzt werden können. Außerdem befinden sich hier auch der Kartenstapel und ein Button, der zu den Optionen führt. In den Optionen findet der User die Spielregeln.

Der Spielaufbau beinhaltet 6 Spieler, die jeweils 6 Spielsteine an einer Kante des Spielfelds haben. Eine Spielrunde beginnt mit dem Ziehen einer Karte. Dann kann der User einen seiner Spielsteine setzen und ggf. einen gegnerischen Spielstein schlagen. Mit dem Betätigen des Buttons „Zug beenden“ wird das Ziehen des Spielsteins beendet. Als nächstes wird die Anweisung auf der Karte ausgeführt und mit dem Button „Mauer platzieren“ übernommen. Der Zug des Spielers ist nun beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe. Wenn ein Spielstein die gegenüberliegende Kannte des Spielfelds erreicht, wird dieser zu einer Dame umgewandelt. Die Dame darf in alle Richtungen ziehen und schlagen.

Sollte der User vorzeitig die Runde beenden wollen, kann er auf den Button „Aufgeben“ klicken. Es erscheint ein Popup mit der Frage, ob man wirklich aufhören möchte. Bei Bestätigung wird die Partie beendet.

# Systemarchitektur

* PHP und HTML
* Ordnerstruktur

**Systemarchitektur**: Hier erklären Sie die technische Architektur. Das kann zum Beispiel bedeuten, dass Sie eine Client-Server-Architektur haben (Webserver stellt HTML-Seiten zur Verfügung, Browser ruft sie ab). Es kann auch eine Softwarearchitektur sein (weil Sie z.B. eine Datenbank verwenden). Es bietet sich an, dafür ein Diagramm zu erstellen – bitte selbst erstellt und kein Screenshot aus dem Internet.

# [Detailliertere Beschreibung eines technischen Aspektes]

Hier z.B. was zum Hex in CSS schreiben. Oder allgemein zum Spielfeld.

**Beschreibung eines technischen Teilaspektes**: Wenn Sie einen bestimmten Algorithmus entwickelt haben, oder eine bestimmte Berechnung durchführen, oder wenn es ein anderes wichtiges technisches Detail gibt, beschreiben sie es bitte.

# Projektauswertung

Das Projekt wurde im Sommer Semester 2016 angefangen unter der Leitung von Markus Alpers. Vorgabe war ein interaktives Spiel, welches ausschließlich mit HTML, PHP und ggf. MySQL realisiert werden sollte. CSS und andere Programmiersprachen durften nicht genutzt werden. Die Projektidee und die Strukturentwicklung nahmen einen großen Teil der Zeit ein, da immer wieder Korrekturen gemacht werden mussten. Im Wintersemester war die Planungsphase größtenteils beendet und die Programmierphase konnte endlich beginnen. Zuerst sollte der HTML-Teil programmiert werden und dann der PHP- und MySQL-Teil. Während der Leitung von Herrn Alpers gab es ein regelmäßiges Feedback zum aktuellen Stand. Nach der Übergabe der Verantwortung an Professor Plaß wurden die Vorgaben geändert und so konnten viele Unwegsamkeiten in der Programmierung gelöst werden. Mit CSS konnte eine bessere Darstellung des Spielfelds und deren Spielsteinen entwickelt werden und mit Javascript Funktionen erstellt werden, die ein neu laden der Seite nicht mehr so oft erforderlich machen. Die Gruppenarbeit konnte bis zur Ablösung durch Professor Plaß nicht stattfinden, sodass danach erst eine Gruppe gebildet werden konnte und die Arbeit fortgesetzt werden konnte.

Das Arbeiten mit Github war leicht und unkompliziert. Sowohl die Gruppenarbeit als auch die Feedbacks wurden hierrüber koordiniert. Die von Github entwickelte Entwicklungsumgebung „Atom“ ist leicht zu bedienen und in Verbindung mit PHP sehr nützlich.

Die Ordnerstruktur hat sich im Laufe des Projekts geändert und auch die Schwerpunkte der einzelnen Dateien haben sich mehrfach geändert. Mittlerweile haben die Includes, Klassen, Webansichten und Bilder einen eigenen Ordner.

Um das Spiel zu testen, wurde es als Brettspiel aufgebaut und ausprobiert. Die Ergebnisse aus diesem Test werden im Ordner „Balancing“ zusammengefasst. Der Test war sehr aufschlussreich und hat zur Verbesserung des Spielerlebnisses geführt:

* Das Spielfeld wurde um die äußeren Felder verkleinert.
* Die Mauerkarten wurden angepasst, um ein flüssigeres Spiel zu ermöglichen.
* Die Anzahl der Spielsteine wurde mehr als halbiert, um die Spielzeit der Partie zu verkürzen.

## Schwierigkeiten

* Durch die erst spät angefangene Gruppenarbeit war der Ideenaustausch eingeschränkt.
* Die Feedbacks und Aufgabenstellungen waren teilweise unverständlich und wenig hilfreich.
* In der Vorlesung gab es keine Einführung in PHP und HTML. Dies wäre wünschenswert gewesen.
* Die zuerst vorgegebene Systemstruktur war kompliziert und schlecht umsetzbar.
* Falls dir hier noch was einfällt

## Ein Blick in die Zukunft

* Erweiterte Spieloptionen
  + Implementieren einer Hintergrundmusik
  + User kann Spielfeldfarbe verändern
* Einfügen von NPCs, um auch als Singleplayer spielen zu können.
* Die Spielstatistik muss noch dargestellt werden.
* Falls dir hier noch was einfällt

**Fazit, Auswertung**: welche Dinge sind noch unvollendet, wo gibt es noch Baustellen, wo sind Sie vom ursprünglichen Plan abgewichen?

# Quellen

Zur besseren Darstellung des Spielfelds wurde das CSS-Hexagon für die eigene Anwendung abgeändert: (zu finden in der Datei /includes/style.css)  
<https://jtauber.github.io/articles/css-hexagon.html>