

Schikane

Ein Online-Multiplayer-Kartenspiel
Für Browser

Projektleitung und Ansprechperson

Patrick Durlacher
urlmacher@gmail.com

Zielpublikum

Personen im Alter von 12-85 die über ein internetfähiges Gerät mit Browser verfügen und sich für Kartenspiele begeistern.

Funktionen

Neben dem Kartenspiel selbst, über das Sie Näheres in der Sektion "Spielregeln" erfahren, verfügt die Plattform über zahlreiche Zusatzfunktionen die hier aufgeführt sind.

Benutzerregistrierung bzw. Anmeldung

User können sich gegenseitig Nachrichten senden

User können sich befreunden

Onlinestatus der Freunde werden dem User angezeigt

Statistiken über bisherige Spiele sind einsehbar

User können ein Profil anlegen, welches für andere sichtbar ist

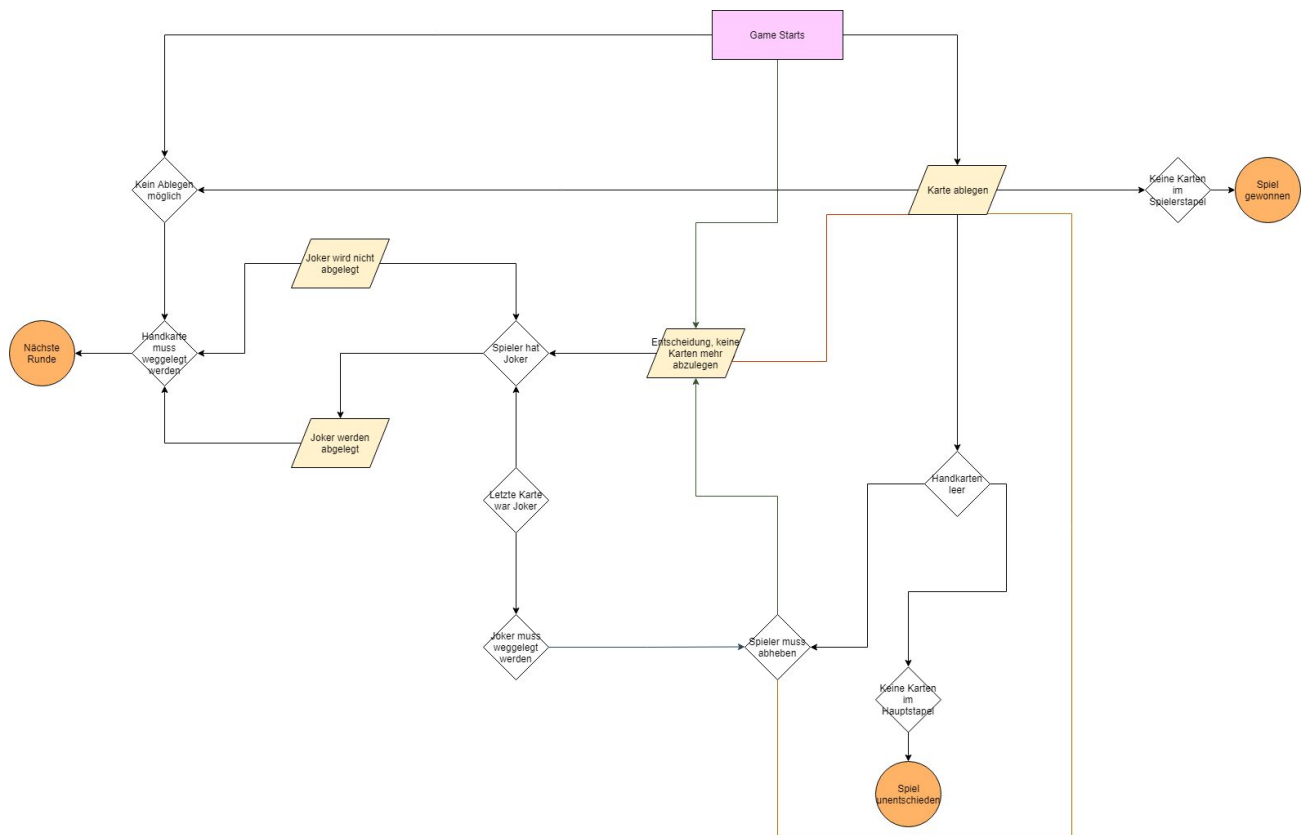
User können sich gegenseitig zum Spiel einladen

User können ein geführtes Tutorial spielen

Spielregeln

- Zwei volle Karten-Decks mit 4 Jokern werden verwendet
- Karten haben Werte entsprechend ihrer Position, Ass ist 1 und König 13
- Jeder Spieler erhält 6 Karten als **Handkarten**
- Und 14 Karten als **Spiel-Stapel**, wobei die oberste Karte aufgedeckt wird
- Es gibt einen **Hauptstapel**, bestehend aus den restlichen Karten, welche immer verdeckt sind
- Jeder Spieler hat 4 **Ablege-Stapel**
- Und einen **Joker-Stapel**
- **Joker-Stapel** und **Ablage-Stapel** sind immer für alle Spieler einsehbar
-
- Ziel ist es, den **Spiel-Stapel** durch ablegen im **Spielfeld** zu entleeren
- Gewonnen hat der Spieler, dessen **Spiel-Stapel** zuerst leer ist
- Karten im **Spielfeld** dürfen nur in aufsteigender Reihenfolge abgelegt werden
- Alle Spieler teilen sich die Stapel im **Spielfeld**
- Karten aus **Hand-Karten**, **Ablege-Stapel**, **Joker-Stapel** und **Spiel-Stapel** dürfen zum Ablegen verwendet werden
- Kann ein Spieler nicht im **Spielfeld** ablegen, muss er eine Karte auf einen **Ablagestapel** legen
- Durch ablegen auf den **Ablege-Stapel** endet eine Runde
- Karten dürfen in die **Ablage-Stapel** in beliebiger Reihenfolge abgelegt werden
- Aus dem **Ablagestapel** dürfen aber immer nur die obersten Karten abgehoben werden
- Wenn die Karten der **Hand-Karten** vor **Runden-Ende** leer sind, dürfen Karten aus dem **Hauptstapel** abgehoben werden
- Joker aus dem **Spiel-Stapel** dürfen sofort in den **Joker-Stapel** gelegt werden
- Joker stehen für alle Karten, außer Ass
- Ist ein Stapel im **Spielfeld** bei König angelangt, wird er in den **Hauptstapel** gemischt
- Zu Rundenbeginn dürfen fehlende Karten in die **Hand-Karten** abgehoben werden, bis wieder 6 Karten in den **Hand-Karten** sind

Flowchart Spielablauf



Features

Registrierung

Der User gelangt durch einen Klick auf einem Link im Hauptbildschirm zum Registrierungsbildschirm

Hier sind Eingabefelder sichtbar, die den User zur Eingabe von Benutzernamen und Passwort auffordern

Benutzernamen müssen einzigartig sein und Passwörter müssen gewissen Sicherheitsstandards entsprechen

Das Passwort muss wiederholt werden

Durch einen Klick auf den "Registrieren"-Button werden die Eingaben überprüft

Bei erfolgreicher Registrierung wird der User angemeldet, ein Konto wird erstellt und der User gelangt zurück zum Hauptbildschirm

Bei Fehlern sieht der User Texteinblendungen mit Hinweisen zu den fehlerhaften Feldern
Mögliche Fehler sind: Unausgefüllte Eingabefelder, Benutzername wird bereits verwendet, Passwort ist nicht sicher, Passwörter gleichen sich nicht

The image displays two versions of a registration form side-by-side, illustrating different error states. Both forms have three input fields: 'Username eingeben', 'Passwort wählen', and 'Passwort wiederholen', followed by a 'Registrieren' button.

Left Form (Valid Input):

- Username eingeben:** The input field contains the text 'Username'.
- Passwort wählen:** The input field contains six asterisks '*****'.
- Passwort wiederholen:** The input field contains six asterisks '*****'.
- Registrieren:** The button is visible at the bottom.
- Help Text:** A question mark icon is followed by the text: 'Passwörter müssen aus mindestens 8 Zeichen bestehen. Darunter mindestens ein Sonderzeichen und eine Zahl'.

Right Form (Error States):

- Username eingeben:** The input field contains 'Mustermann'. To its left is a red exclamation mark icon, and to its right is the red text 'Benutzername bereits vergeben'.
- Passwort wählen:** The input field contains six asterisks '*****'. To its left is a red exclamation mark icon, and to its right is the red text 'Passwörter stimmen nicht überein'.
- Passwort wiederholen:** The input field contains six asterisks '*****'.
- Registrieren:** The button is visible at the bottom.

Anmeldung

Ein bereits registrierter User gelangt durch Klick auf den "Anmelde"-Button zum Anmelde-Bildschirm

Hier sind Eingabefelder sichtbar, die den User zur Eingabe von Benutzernamen und Passwort auffordern

Durch einen Klick auf den "Anmelde"-Button werden die Eingaben überprüft

Bei erfolgreicher Anmeldung wird der User angemeldet und gelangt zurück zum Hauptbildschirm

Bei Fehlern sieht der User Texteinblendungen mit Hinweisen zu den fehlerhaften Feldern

Mögliche Fehler sind: Unausgefüllte Eingabefelder, Benutzername nicht vorhanden, Passwort inkorrekt

LOGIN

Username eingeben

Username

Passwort eingeben

Anmelden

LOGIN

Username eingeben

Mustermann

Passwort eingeben

! *****

Falsche Anmeldeinformationen

Anmelden

User-Dashboard

Ein angemeldeter Benutzer gelangt durch einen Klick auf die Menüleiste zu seinem persönlichen Dashboard

Das Dashboard wird in jedem Bildschirm als Overlay eingeblendet

Hier hat der User Zugriff auf sein Profil, Statistiken, seine Freundesliste und seinen Posteingang

Ebenfalls gibt es hier die Möglichkeit das Konto zu löschen

Profil

Username: Mustermann

Alter: 32 Jahre alt

Wohnort: Oberwart

Geschlecht: männlich

Freunde

Hansi_87 online

XxxCoolboy online

Sexraver1986 offline

Weichselbaum offline

Nachrichten

Hansi_87	gestern	HEy wie gehts ich mein....	
Seppi12	gestern	Hallo mein Freund ich...	
Hansi_87	gestern	SPIELEINLADUNG	

Statistik

Spiele gewonnen: 12

Spiele verloren: 95

Profil des Users

Das Profil ist im User-Dashboard einsehbar

Es besteht aus Username, Wohnort, Alter, Geschlecht und Kurz-Biographie

Alle Felder außer "Username" bleiben leer bis der User sie ausfüllt

Durch einen Klick auf das Options-Symbol werden Texteingabefelder sichtbar

Daten können nun eingegeben bzw. verändert werden

Durch einen Klick auf den "Speicher"-Button werden die Eingaben überprüft

Bei Fehlern sieht der User Texteinblendungen mit Hinweisen zu den fehlerhaften Feldern

Mögliche Fehler sind: Unausgefüllte Eingabefelder, zu lange Eingaben

Profil

Username: Mustermann

Alter: 32 Jahre

Wohnort: Oberwart

Geschlecht: männlich

Profil

Username: Mustermann

Alter: 25 

Wohnort:

Geschlecht: ☐ männlich ☐ weiblich

Profil anderer User

Profile sind durch Klick auf den Benutzernamen von anderen Usern einsehbar
Username, Wohnort, Alter, Geschlecht und Kurz-Biographie werden dargestellt
Außerdem können von hier aus Nachrichten, Freundesanfragen oder Spieleinladungen an den User geschickt werden

Eine Freundesanfrage oder Spielanfrage geschieht durch einen Klick auf das jeweilige Symbol

Bereits befreundete User können hier entfreundet werden

Der Nachrichtenbildschirm erscheint durch Klick auf das Nachrichtensymbol



Ein Textfeld erscheint, in das Nachrichten eingegeben werden können

Durch Klick auf den "Senden"-Button wird die Nachricht überprüft

Alternativ kann das Schreiben einer Nachricht durch einen Klick auf das "Schließen"-Symbol verworfen werden

Bei Fehlern sieht der User Texteinblendungen mit Hinweisen

Mögliche Fehler sind: Leere Nachricht, zu lange Nachricht

Profil	
Fritzi_85	
Alter:	32 Jahre
Wohnort:	Oberwart
Geschlecht:	männlich
 	

Nachricht an Fritzi_85	
<p>Hallo wie gehts? Ich bins, der alte Freund!</p>	
<div>senden</div>	

Freundesliste

Die Freundesliste ist im User-Dashboard einsehbar

Hier werden alle befreundeten User angezeigt

Neben dem Usernamen wird angezeigt, ob der User gerade online ist

Durch Klick auf den Usernamen wird das Profil des Users angezeigt

Durch Klick auf das "Plus"-Symbol können Freundschaftsanfragen verschickt werden

Ein Textfeld erscheint, in das der Benutzername des Users, welcher befreundet werden soll eingegeben werden muss

Durch Klick auf den "Anfrage schicken"-Button werden die Eingaben überprüft

Bei Fehlern sieht der User Texteinblendungen mit Hinweisen

Mögliche Fehler sind: User nicht vorhanden, User bereits befreundet

The image shows three screenshots of a web interface for managing friends. The first screenshot, titled 'FRIENDLIST', shows a list of five users: Fritz_85 (online), Hans1973 (online), xxZeckmeister (offline), Kartoffelbrot (offline), and Admin (offline). Each user has a plus icon to their right. The second screenshot, titled 'Freundschaftseinladung', shows a form with a 'Username' input field and an 'absenden' button. The third screenshot shows the same form with 'Bernhard' entered in the 'Username' field and a red error message 'Username nicht vergeben' below it.

Konto löschen

Durch Klick auf den "Konto löschen"-Button erhält der User die Möglichkeit sein Konto aufzulösen

Vor der endgültigen Auflösung wird der User aufgefordert sein Passwort in ein Feld einzugeben

Durch Klick auf den "Konto endgültig löschen"-Button werden die Eingaben überprüft

Bei Fehlern sieht der User Texteinblendungen mit Hinweisen

Mögliche Fehler sind: Passwort falsch

The image shows three screenshots of the account deletion process. The first screenshot shows a button labeled 'Konto löschen'. The second screenshot, titled 'Sind Sie sicher?', asks for confirmation and shows two buttons: 'LÖSCHEN' and 'ZURÜCK'. The third screenshot, titled 'Letzter Schritt', asks for the password and shows a password input field with four asterisks and a 'LÖSCHEN' button.

Nachrichteneingang

Der Nachrichteneingang ist im User-Dashboard einsehbar
Hier werden Nachrichten und Anfragen an den User angezeigt
Absender, Eingangszeitpunkt, Art der Nachricht und ein kurzer Ausschnitt der Nachricht werden tabellarisch untereinander dargestellt
Durch Klick auf das "Einsehen"-Symbol wird die Nachricht komplett angezeigt
Ungelesene Nachrichten sind durch dickere Schrift markiert
Nachrichten können durch Klick auf das "Löschen"-Symbol entfernt werden
In der Komplett-Ansicht der Nachricht kann durch Klick auf den "Antworten"-Button eine Nachricht zurückgeschickt werden
Alternativ kann durch einen Klick auf das "Plus"-Symbol eine neue Nachricht verschickt werden
Bei einer Antwort ist der Empfänger bereits vorausgefüllt
Bei einer neuen Nachricht muss ein Empfänger eingetragen werden
Der Empfänger kann manuell eingetragen, oder aus einem Dropdown-Menü ausgewählt werden
Im Dropdown-Menü werden nur die befreundeten User angezeigt
Durch Klick auf den "Senden"-Button werden die Eingaben überprüft
Bei Fehlern sieht der User Texteinblendungen mit Hinweisen
Mögliche Fehler sind: User nicht vorhanden, Leere Nachricht, zu lange Nachricht

Nachrichten

Absender	Zeitpunkt	Nachrichtentext	Status
Hansi_87	heute	HEy wie gehts ich mein...	Ungelesen
Seppi12	gestern	Hallo mein Freund ich...	Gelesen
Hansi_87	gestern	SPIELEINLADUNG	Gelesen
Hansi_87	12.03	Ich wollt nur mal fragen ...	Ungelesen
Seppi12	13.03	Geld verdienen jetzt...	Gelesen
Nepumuk	1812	FREUNDSCHAFTSANFRAGE	Gelesen

Hansi_87 schreibt heute:

HEy wie gehts ich mein ja. dass es mich nichts angeht aber blabla usw. Meine Mutter ist tot.
Ich liebe Früchtetee!

Neue Nachricht

Username Empfänger: Hansi86

Nachricht:

Senden

Neue Nachricht

Username Empfänger: **!** Hansi86

Username existiert nicht

Nachricht:

Senden

Freundschaftsanfragen

Freundschaftsanfragen werden durch das Senden einer Freundschaftsanfrage aus dem User-Dashboard oder durch anklicken des “Freunde”-Symbols in einem Userprofil verschickt
Freundschaftsanfragen werden im Posteingang des Empfängers angezeigt und markiert
In der Komplett-Ansicht der Freundschaftsanfrage erscheint ein “Bestätigungs”-Button
Durch Klick auf den “Bestätigungs”-Button wird der Absender als Freund in der Freundesliste angezeigt
Ebenso wird der Empfänger als Freund in der Freundesliste des Absenders angezeigt
Der Absender erhält zu dem eine Nachricht mit einer Bestätigung der erfolgreichen Befreundung

Bei Fehlern sieht der User Texteinblendungen mit Hinweisen

Mögliche Fehler sind: Konto des Absenders wurde gelöscht

The image shows three UI components for friend requests:

- FRIENDLIST**: A section titled "Freundschaftseinladung" containing a text input field labeled "Username" and a button labeled "absenden".
- Confirmation Dialog**: A modal window titled "Hansi_87 möchte dein Freund werden" with a close button (X) and a button labeled "Freundschaft bestätigen".
- User Profile**: A profile for "Fritzi_85" showing "Alter: 32 Jahre", "Wohnort: Oberwart", and "Geschlecht: männlich". It includes icons for adding a friend and sending a message.

Spieleinladungen

Von der Spiel-Lobby aus kann der User Spieleinladungen an seine Freunde verschicken
Spieleinladungen werden im Posteingang des Empfängers angezeigt und markiert
In der Komplett-Ansicht der Spieleinladung erscheint ein “Annehmen”-Link
Durch Klick auf den “Annehmen”-Link gelangt der Empfänger zur Spielelobby des Absenders

Bei Fehlern sieht der User Texteinblendungen mit Hinweisen

Mögliche Fehler sind: Spielelobby bereits voll, Spielelobby nicht mehr vorhanden

The image shows three UI components for game invitations:

- Freunde einladen**: A form with a dropdown menu showing "Seppi185" and a button labeled "einladen".
- Game Invitation Dialog**: A modal window titled "Hansi_87 lädt dich zu einem Spiel ein" with a close button (X) and a button labeled "Einladung annehmen".
- Session Timeout**: A message box titled "Sitzung abgelaufen" with an information icon (i) and a close button (X), containing a button labeled "Zurück zum Dashboard".

Statistik

Die Statistik ist im User-Dashboard einsehbar

In der Statistik wird die Anzahl der gewonnenen und verlorenen Spiele angezeigt

Abgebrochene Spiele werden nicht aufgelistet

Statistik

Spiele gewonnen: 12

Spiele verloren: 95

Spiellobby

Durch Klick auf den “Spielen”-Button im Hauptbildschirm gelangt der angemeldete User in die Spiellobby

Von hier aus kann der User Spieleinladungen verschicken, andere Spieler suchen oder ein Tutorial starten

Wenn ein weiterer Mitspieler durch Einladung oder Spielersuche in die Lobby gelangt, werden beide Spieler in ein Spiel weitergeleitet

Wenn der User durch eine Spielersuche einen anderen Spieler findet, wird er vor Beitritt um eine Bestätigung gebeten

Durch Klick auf den “Beitreten”-Button wird der User in die Lobby des anderen Spielers weitergeleitet

Bei Fehlern sieht der User Texteinblendungen mit Hinweisen

Mögliche Fehler sind: Spiellobby bereits voll, Spiellobby nicht mehr vorhanden

Spiellobby von Fritzi_85

Spiel suchen

Freunde einladen

Tutorial starten

Seppi185

einladen

Spielersuche

Durch Klick auf den "Spiel suchen"-Button in der Spielelobby wird eine Spielersuche gestartet

Wenn zur gleichen Zeit ein anderer Spieler auf der Suche ist, wird zusammen mit diesem ein Spiel gestartet

Der Prozess des Suchens wird durch eine Animation dargestellt



Spiel

Durch eine erfolgreiche Spielersuche gelangen zwei Spieler in ein Spiel

Der Spieler, der den ersten Zug hat wird zufällig bestimmt

Wer gerade dran ist, wird durch Einblendungen gekennzeichnet

Der Spieler wählt durch Klick eine Karte aus, die er ablegen möchte

Die angeklickte Karte wird markiert

Mit einem weiteren Klick wählt der Spieler die Ablage aus

Alternativ kann der Spieler die gewählte Karte auf die Ablage ziehen

Wenn es sich um einen gültigen Zug handelt, wird das Ablegen animiert oder die Karte wird abgelegt dargestellt

Wenn der Zug ungültig ist, wird der Spieler mit einer Einblendung darauf hingewiesen

Wenn durch einen Zug der Punktestand verändert wird, wird das in der Punkteanzeige dargestellt

Wenn ein Zug zu einem Rundenende führt, wird angezeigt, dass der andere Spieler dran ist

Der passive Spieler kann keine Züge machen

Die Passivität wird durch Anzeigen und Verfärbungen des Spielfelds deutlich gemacht

Wenn der aktive Spieler gültige Züge macht, werden diese dem anderen Spieler animiert dargestellt

Die Spieler haben jederzeit Zugriff auf ihr Dashboard über die Menüleiste

Wenn ein Spiel durch Sieg oder Niederlage beendet wird, erscheint ein Sieg-Bildschirm mit dem jeweiligen Sieger und einem "Noch eine Runde"-Button

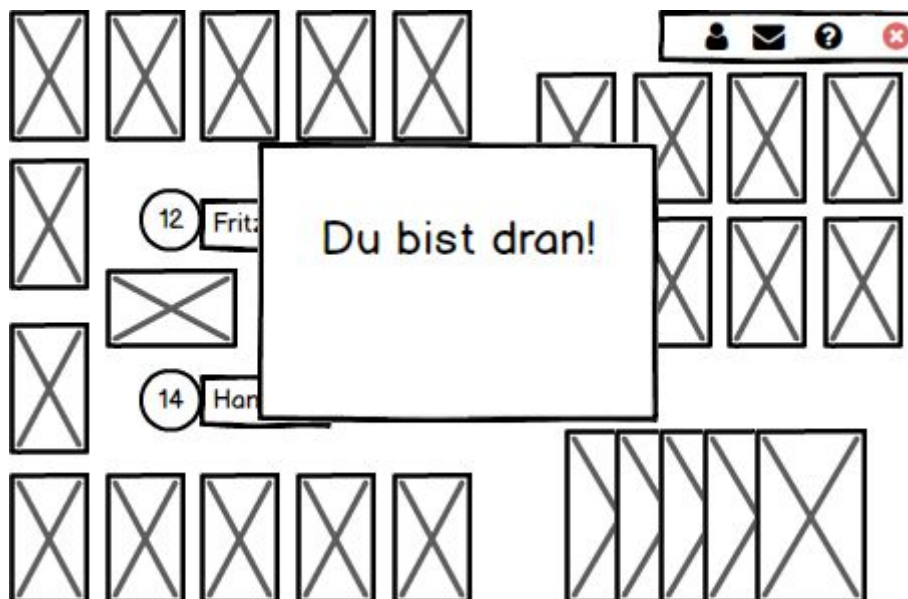
Durch Klick auf den "Noch eine Runde"-Button wird dem anderen Spieler der Wunsch einer weiteren Runde eingeblendet

Wenn der andere Spieler ebenfalls den "Noch eine Runde"-Button klickt, wird ein neues Spiel gestartet

Eventuelle Siege oder Niederlagen werden in die Statistik der User eingetragen

Bei Fehlern sieht der User Texteinblendungen mit Hinweisen und wird zur Spielelobby weitergeleitet

Mögliche Fehler sind: Spielabbruch des anderen Spielers, Verbindungsfehler



Menüleiste

Die Menüleiste wird während eines Spiels und der Spielersuche eingeblendet

Die Menüleiste verfügt über Symbole für Nachrichteneingang, Hilfe, Dashboard und Abbruch

Das "Hilfe"-Symbol blendet die Spielanleitung ein

Das "Abbruch"-Symbol bricht das Spiel ab und führt den User zurück in die Lobby

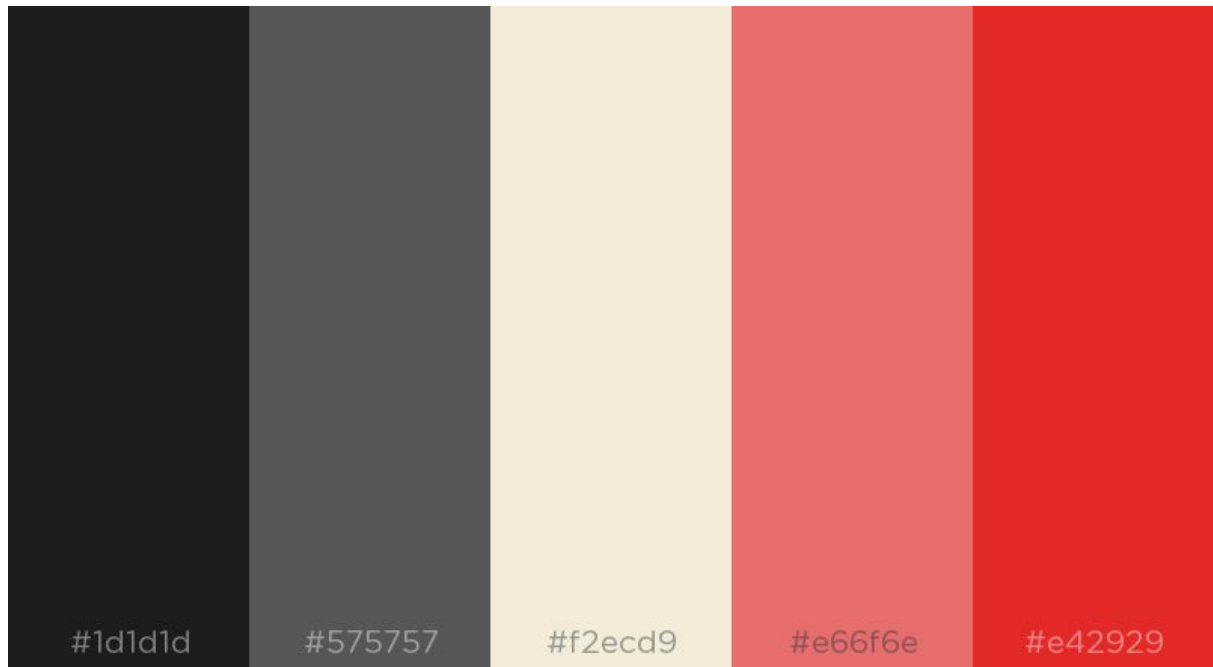
Das "Dashboard"-Symbol öffnet das semi-transparente Dashboard Overlay

Das "Nachrichteneingang"-Symbol markiert den Erhalt einer neuen Nachricht und öffnet das Dashboard



Design

Farbschema



Schriftarten

Headings: Montserrat Semi-Bold, Bold

Body: Crimson Regular, Semi-Bold

Entwürfe

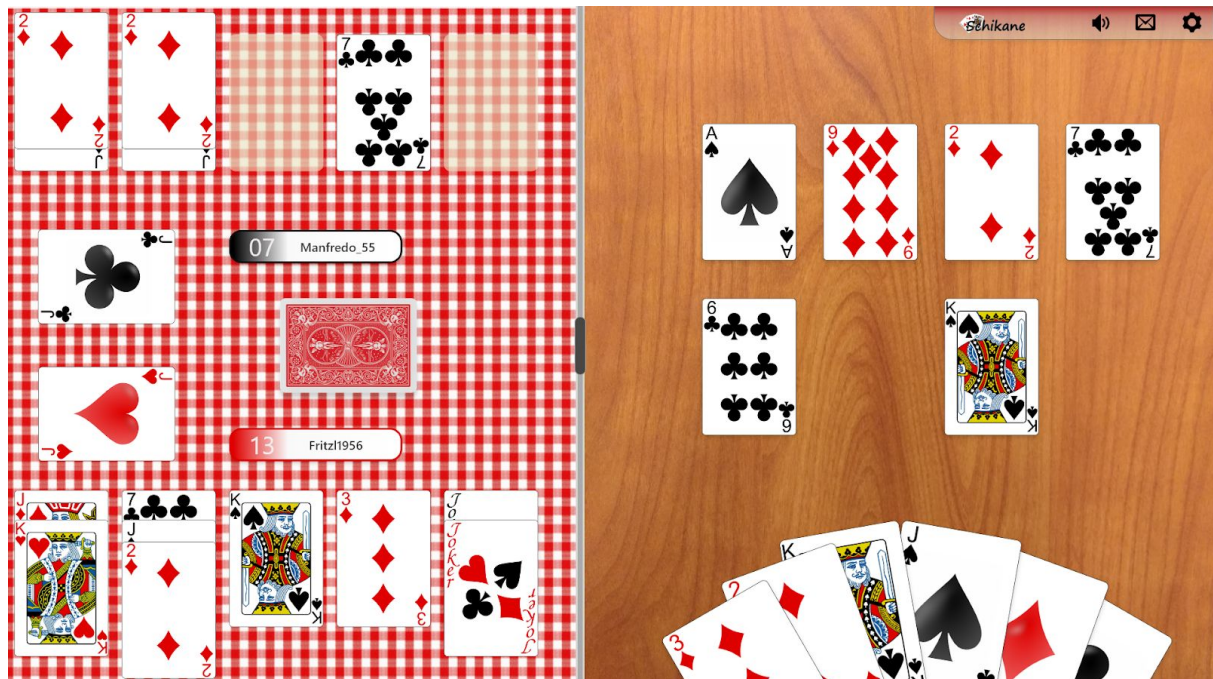
Titel 1920x1080



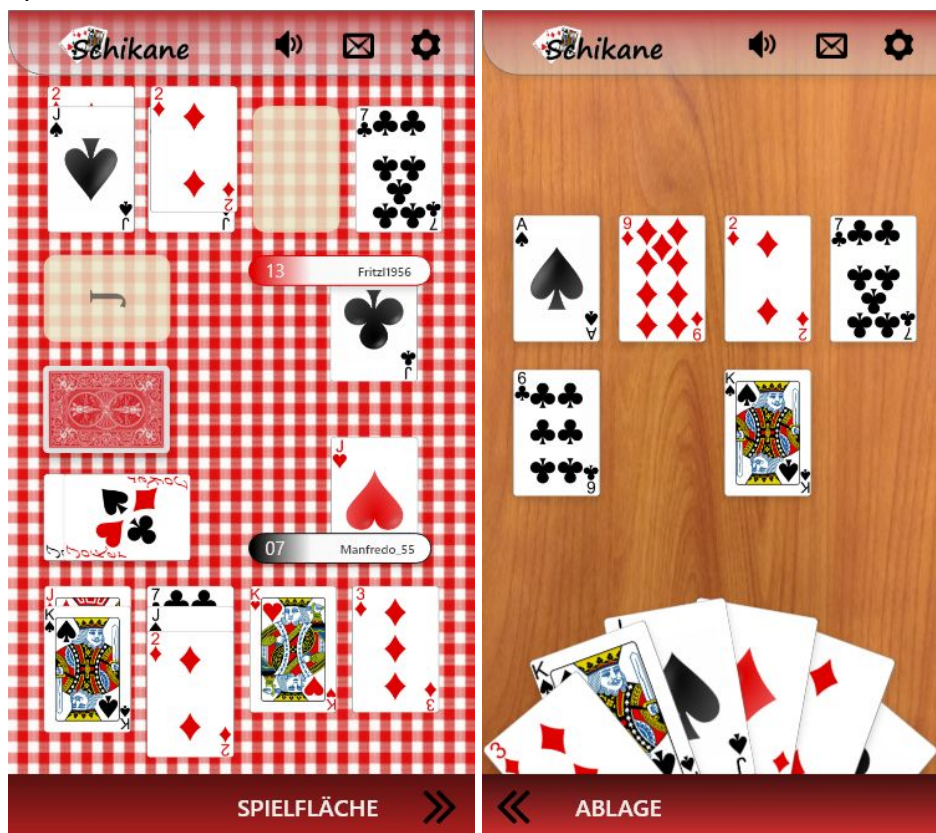
Titel Mobile



Spielbildschirm 1920x1080



Spielbildschirm Mobile



Technische Details

Plattformen

Edge 75+
Firefox 67+
Chrome 75+
Safari 12.1+
Opera 58+
IOS Safari
Opera Mini
Android Browser 67+
Chrome for Android 74+
Firefox for Android 66+
Samsung Internet 9.2+

Verwendete Technologien

Frontend:

- Javascript ESNext
- HTML 5
- CSS3

Backend:

- PHP 7
- SQL

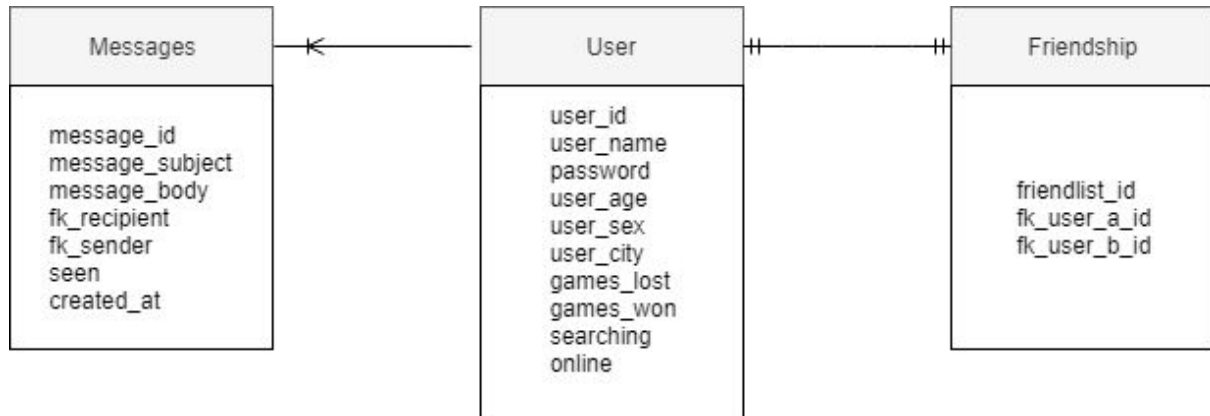
Frameworks/Template Engine:

- FatFree
- F3-Template Engine

Datenbank:

- MySQL

Datenbank Schema



Timeline

WOCHE 1 17.06.2019-23.06.2019	WOCHE 2 24.06.2019-30.06.2019	WOCHE 3 01.07.2019-07.06.2019	WOCHE 4 08.07.2019-14.07.2019
Ziel Kernfunktionalität des Spiels	Ziel User-Login Spielersuche	Ziel User-Dashboard Messaging	Ziel Friendlist Profil Statistik
Beschreibung 2 Clients können ein Spiel komplett spielen	Beschreibung User kann sich registrieren und ein Spiel per Suche starten	Beschreibung Zugriff auf Dashboard von Haupt- und Spiel-Bildschirm Nachrichten können verschickt und empfangen werden	Beschreibung User kann ein Profil erstellen Freunde machen Statistik einsehen
WOCHE 5 15.07.2019-21.07.2019	WOCHE 6 22.07.2019-28.07.2019	WOCHE 7 29.07.2019-04.08.2019	WOCHE 8 05.08.2019-11.08.2019
Ziel Tutorial	Ziel Design	Ziel Animation	Ziel Animation
Beschreibung User kann Tutorial einsehen/spielen	Beschreibung Attraktive statische Gestaltung	Beschreibung Animationen für Übergänge und Spielabläufe	Beschreibung Animationen für Übergänge und Spielabläufe

Inhaltsverzeichnis

Designs

Sitemap

Glossar