# Afgrænsning

Lav en afgrænsning/præcisering med baggrund i ovenstående krav til spillet. Det skal hovedsageligt være en præcisering af kravene/reglerne og analyse af, hvilke data spillet skal indeholde. Det er tilladt at ændre regler eller tilføje nye regler – du må dog ikke ændre spillets karakter uden at aftale det med underviseren.

Vores spil anvender central synkronisering med UDP som transportprotokol. Tilmelding foregår ved at sende en Login besked. Afmelding foregår ved at sende en Logoff besked.

Protokolnavn: Schwarzenegger

Protokolversion: 1.0

Login: = ”protokolnavn + space + protokolversion + return + Login + space + Brugernavn”

Logoff = ”protokolnavn + space + protokolversion + return + Logoff + space + Brugernavn”

Skydaction =

Skyd og bevæg = ”protokolnavn + space + protokolversion + return + action + return + action

Schwarzenegger 1.0 \n

Moveup \n

Movedown \n

Shoot

Vi sender UDP pakker med vores træk i et maxinterval. En UDP pakke kan indeholde adskillige træk.

Server:

LoginGranted: = ”protokolnavn + space + protokolversion + return + Granted + space + id + space + map”

LoginDenied: = ”protokolnavn + space + protokolversion + return + Denied”

State: = ”protokolnavn + space + protokolversion + return + id + space + xPos + space + yPos + space + Score + Username + space + Direction + return + …………”

**Design**

Under design skal en række beslutninger tages, herunder

* Hvorledes skal tilmelding til spillet foregå?
* Hvorledes foregår autoriseret afmelding?
* Hvorledes sikres det, at alle spillere er enige om den samme stilling?
* Hvordan kan spillet gøres fejltolerant

Det forventes, at du for ovennævnte også gennemtænker alternativer.

Derudover udtænkes der også en opbygning af systemet. Da det ikke er noget krav at du selv laver hele systemet er det vigtigt at du får lavet en logisk, modulær opbygning af spillet.

**Realisering**

Udvalgte dele af systemet realiseres. Du vil som inspiration få udleveret en prototype på en grænseflade til systemet. Det er helt OK, at du/I aftaler med andre grupper, at I laver hver jeres del eller at I ”låner” noget de andre har lavet. Det vil være fornuftigt at du laver iterativ udvikling. Start f.eks. med en version 1, hvor kun nogle få regler er implementeret, spillerne og IP-adresser er hardkodet og hvor der ses bort fra fejlsituationer. Herefter kan du i et antal versioner fjerne disse begrænsninger.