

Anforderungsanalyse der Teilkomponente «protocol and network»

MODUL 326 - OBJEKTORIENTIERT ANALYSIEREN UND
IMPLEMENTIEREN

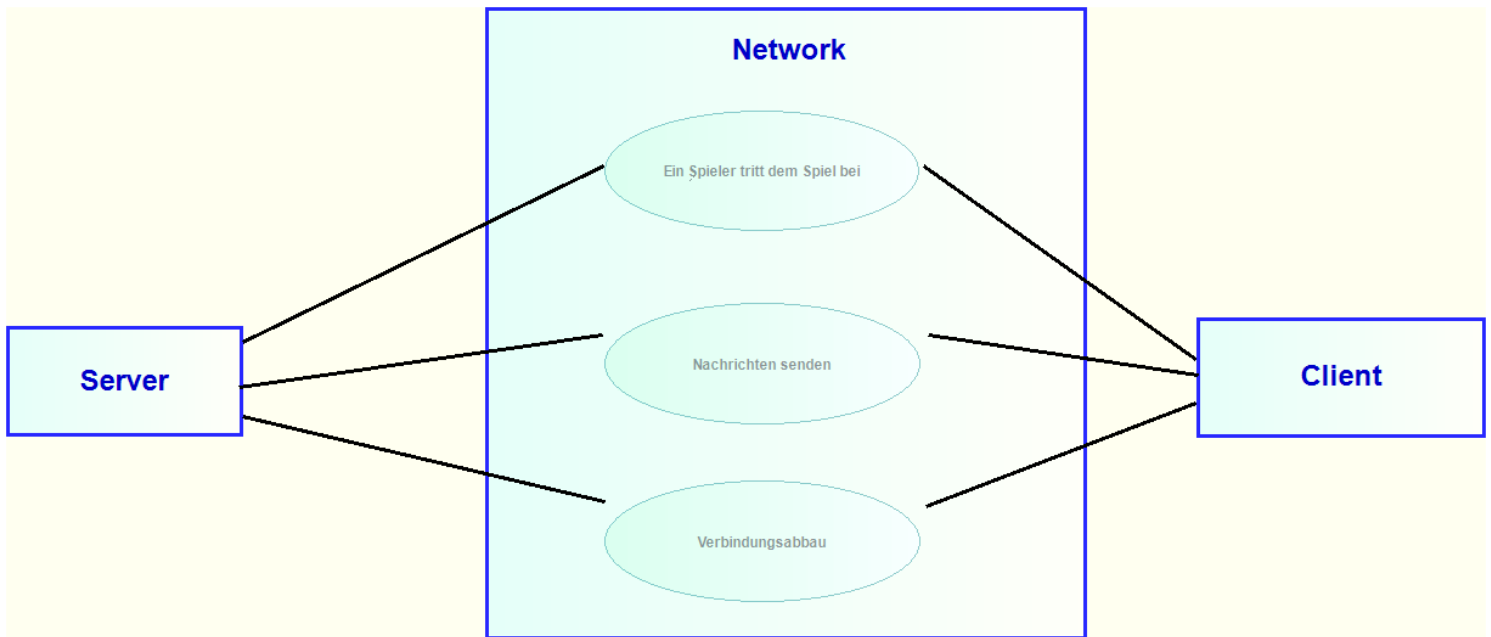
JANISS BINDER, YANIK KÜNZI, FELIX AMMANN

Inhalt

Use-Case-Modell	2
Standardablauf "Ein Spieler tritt dem Spiel bei":	2
Standardablauf "Nachricht senden"	2
Standardablauf "Verbindungsabbau":	3
Klassen-Modell	4

Use-Case-Modell

Folgend das Use-Case-Modell welches sich aus der Aufgabenstellung der LBV Teil 1 ergibt. Auf der linken Seite ist die Server Komponente und auf der rechten Seite der Client. In der entscheidenden Network Komponente sehen wir den «Ablauf».



Standardablauf "Ein Spieler tritt dem Spiel bei":

- 1 Der Spieler öffnet die Applikation
- 2 Der Client schickt dem Server eine Meldung, dass ein Spieler beigetreten ist. Diese Meldung enthält den Benutzernamen

Alternative Abläufe:

- Wenn kein Server gefunden wird, wird das dem Client mitgeteilt, welcher dann als Server fungiert.

Standardablauf "Nachricht senden"

- 1 Der Server sendet eine Nachricht an alle Spielteilnehmer

Alternative Abläufe:

- Ein Client sendet eine Nachricht an den Server
- Der Server sendet eine Nachricht an nur einen Client

Standardablauf "Verbindungsabbau":

1. Ein Client verlässt das Spiel
2. Vor dem beenden der Applikation schickt der Client eine Nachricht an den Server, welche diesem mitteilt, dass der Client das Spiel verlässt

Alternative Abläufe

Wenn der Server gestoppt wird, wird vor dem Beenden eine Nachricht an alle Clients gesendet

Klassen-Modell

Folgend das Klassen-Modell mit dem UML-Klassendiagramm beiliegend.

