

# Testprotokoll AA

## Installation / Dokumentation

Beschreibung	OK	Kommentar
Installation	✓	Das Spiel ist einfach zu starten und benötigt keine Workarounds oder zusätzliche Parameter
Dokumentation	✓x	Die Dokumentation ist übersichtlich und bringt die wichtigsten Aspekte gut auf den Punkt. Da allerdings die wenigsten von uns einen Markdown Viewer installiert hatten, konnten nicht alle problemlos die Dokumentation ansehen. Hier wäre ein PDF etwas barrierefreier gewesen

## Eröffnungsphase

Beschreibung	OK	Kommentar
Roboterauswahl	✓	Roboterauswahl funktioniert gut und es wird auf Einzigartigkeit geachtet
Namenswahl	✓	Name muss nicht einzigartig sein und Spieler mit gleichem Namen können gut unterschieden werden
Login insgesamt	✓	Login und Lobby sind übersichtlich und gut zu bedienen
Verbindung zu laufendem Spiel	✓	Wir unterbunden, aber der rote Hinweis verschwindet so schnell, dass er schwer zu lesen ist
Chatten in der Lobby	✓	Chatten in der Lobby geht und ist übersichtlich
Spielstart	✓x	Spiel starten geht ohne größere Probleme, aber Spielfeldauswahl ist etwas mühsam und fehleranfällig, da die Map-Selection verwirrend gelöst ist. Vielleicht den Map slection Button nur einblenden, nachdem alle bereit sind und nur bei dem Spieler, der die Auswahl auch tatsächlich machen muss

## Normales Spiel

Beschreibung	OK	Kommentar
Spielfeldaufbau	✓	Funktioniert gut und sieht hübsch aus
Anzeige aktueller Spieler	✓	Es wird deutlich darauf hingewiesen wenn man an der Reihe ist und wann nicht
Anzeige Optionen	✓	Wie beim aktuellen Spieler ist es sehr deutlich und schön gelöst
Skalierung	✗	Es ist nicht möglich die Größe des Fensters zu ändern. Dies führt zu massiven Problemen wenn ein Zoom-Faktor in Windows eingestellt ist
Pits und Spielfeldrand	✓	Uns sind nach mehreren Tests keine Fehler bei der Behandlung dieser Fälle aufgefallen.
Client mit anderen Server	✗	Verbindung war weder mit unserem Server, noch mit dem der anderen Gruppe, die wir getestet haben, möglich. Man kam jeweils bis zur Roboterauswahl aber nicht weiter. Siehe Anhang 1 für mehr Details
Laser	✓	Es ist leicht zu erkennen wenn etwas mit dem Laser schießt und worauf geschossen wurde.
Animationen	✓✗	Animationen sind flüssig und hübsch, jedoch bewegen sich die Roboter diagonal über Ecken und bei U-Turns drehen sie sich nur um 90° und springen dann auf die Endposition

## Korrektheit / Zuverlässigkeit

Beschreibung	OK	Kommentar
Ablauf des Timers	✗	Wenn der Timer abgelaufen ist, werden alle Register randomisiert aufgefüllt, nicht nur die leeren (Widerspricht den Regeln)
PlayIt	✗	Regulärer PlayIt Button funktioniert, ist aber etwas umständlich. Zudem muss er bei jeder Karte geklickt werden, nicht nur einmal pro Register. Der autoPlay Cheat funktionierte bei uns nicht
Stabilität	✗	Wir hatten viele Spielabstürze. So führten unter anderem folgende Handlungen zu einem Absturz: - 4 KIs spielen 1. Register, danach geht es nicht weiter - Zwei Clients: beide rebooten direkt hintereinander Es ließen sich aber keine genauen Muster erkennen.

# Benutzerfreundlichkeit

Beschreibung	OK	Kommentar
Karten in Register platzieren	✓✗	Bei den meisten von uns ging es ok, aber wenn man mit einer Karte über ein Register ge-dragt hat, ist diese automatisch im Register gelandet, auch wenn man nicht aufgehört hat zu draggen. Bei ein paar von uns machte das draggen größere Probleme und die Karten sprangen immer wieder zurück
Timer	✗	Weiße Zahlen auf grauem Hintergrund sind nicht immer gut erkennbar.
Anzeige langer Namen	✓✗	Die Anzeige langer Namen ist meistens gut gelöst mit einem „...“, aber im Spiel selbst schieben sich lange Namen von Gegnern über deren Infocfeld hinaus
Privater Chat	✓	Die Auswahl an wen Nachrichten geschickt werden sollen hat uns gefallen
Fensterposition Konsistenz	✗	Dadurch, dass immer wieder neue Fenster geöffnet werden, springen diese immer wieder zurück, nachdem man sie bereits auf dem Bildschirm an eine andere Stelle bewegt hatte
Infotext	✓✗	Meistens gut, kann aber von der orangen Box überdeckt werden. Siehe Anhang 2 für Details
Schadenskartenanzeige	✓	Die Anzeige, dass man Schadenskarten erhalten hat ist wirklich gut gelöst und sehr cool

## Anhänge

### Anhang 1

Verbindungsversuche von eurem Client mit unserem Server und dem Server einer weiteren Gruppe

1. Verbindungsaufbau mit unserem Server:

Client Konsole:

```
2021-02-09 18:39:50 INFO Connection to server successful. ([Thread-3] at Client
establishConnection)
```

```
2021-02-09 18:39:50 DEBUG Protocol received: {"messageType":"HelloClient","messageBody":
{"protocol":1}} ([ReaderThread] at ReaderThread run)
```

```
2021-02-09 18:39:50 DEBUG Protocol sent: {"messageType":"HelloServer","messageBody":
{"protocol":1.0,"group":"Astreine Akazien","isAI":false}} ([JavaFX Application Thread] at Client
sendMessage)
```

```
2021-02-09 18:39:50 DEBUG Protocol received: {"messageType":"Welcome","messageBody":
{"playerID":1}} ([ReaderThread] at ReaderThread run)
```

```
2021-02-09 18:39:54 DEBUG Protocol sent: {"messageType":"PlayerValues","messageBody":
{"name":"asdf","figure":0}} ([JavaFX Application Thread] at Client sendMessage)
```

```
2021-02-09 18:39:54 DEBUG Protocol received: {"messageType":"PlayerAdded","messageBody":
{"player":{"figure":0,"name":"asdf","playerID":1}}} ([ReaderThread] at ReaderThread run)
```

#### Server Konsole:

Feb. 09, 2021 6:39:50 PM server.ServerMain log  
CONFIG: New user connected  
Feb. 09, 2021 6:39:50 PM server.ServerMain log  
CONFIG: Setting up user thread  
Feb. 09, 2021 6:39:50 PM server.ServerMain log  
CONFIG: New user thread name: Thread-0  
Feb. 09, 2021 6:39:50 PM server.ServerMain log  
CONFIG: Started welcome message  
Feb. 09, 2021 6:39:50 PM server.ServerMain log  
CONFIG: Thread-0: Sending to user: {"messageType":"HelloClient","messageBody":{"protocol":1}}  
Feb. 09, 2021 6:39:50 PM server.ServerMain log  
CONFIG: {"messageType":"HelloServer","messageBody":{"protocol":1.0,"group":"Astreine Akazien","isAI":false}}  
Feb. 09, 2021 6:39:50 PM server.ServerMain log  
CONFIG: Thread-0: Sending to user: {"messageType":"Welcome","messageBody":{"playerID":1}}  
Feb. 09, 2021 6:39:50 PM server.ServerMain log  
CONFIG: Thread-0: Waiting for user to select bot  
Feb. 09, 2021 6:39:54 PM server.ServerMain log  
CONFIG: Thread-0: Received message: {"messageType":"PlayerValues","messageBody":{"name":"asdf","figure":0}}  
Feb. 09, 2021 6:39:54 PM server.ServerMain log  
CONFIG: handle PlayerValues for user Thread-0  
Feb. 09, 2021 6:39:54 PM server.ServerMain log  
CONFIG: Checking robot of User + Thread-0 - null; Robot: 0  
Feb. 09, 2021 6:39:54 PM server.ServerMain log  
CONFIG: setting waitForRobotSelection to false for user Thread-0  
Feb. 09, 2021 6:39:54 PM server.ServerMain log  
CONFIG: Broadcasting message from asdf to all users: 1  
Feb. 09, 2021 6:39:54 PM server.ServerMain log  
CONFIG: Thread-0: User has chosen Robot: 0  
Feb. 09, 2021 6:39:54 PM server.ServerMain log  
CONFIG: Thread-0: Sending to user: {"messageType":"PlayerAdded","messageBody":{"player":{"figure":0,"name":"asdf","playerID":1}}}  
Feb. 09, 2021 6:39:54 PM server.ServerMain log  
CONFIG: Broadcasting message from asdf to all users: 1

## 2. Verbindungsaufbau mit Server anderer Gruppe:

Client Konsole:

```
2021-02-09 18:46:48 INFO Connection to server successful. ([Thread-3] at Client
establishConnection)
2021-02-09 18:46:48 DEBUG Protocol received: {"messageBody":
{"supportedProtocol":1.0,"messageType":"HelloClient"}} ([ReaderThread] at ReaderThread run)
2021-02-09 18:46:48 DEBUG Protocol sent: {"messageType":"HelloServer","messageBody":
{"protocol":1.0,"group":"Astreine Akazien","isAI":false}} ([JavaFX Application Thread] at Client
sendMessage)
2021-02-09 18:46:49 DEBUG Protocol received: {"messageBody":
{"playerID":9001,"messageType":"Welcome"}} ([ReaderThread] at ReaderThread run)
2021-02-09 18:46:53 DEBUG Protocol sent: {"messageType":"PlayerValues","messageBody":
{"name":"asdf","figure":0}} ([JavaFX Application Thread] at Client sendMessage)
2021-02-09 18:46:53 DEBUG Protocol received: {"messageBody":{"player":
{"id":9001,"name":"asdf","figure":0}}, "messageType":"PlayerAdded"}} ([ReaderThread] at
ReaderThread run)
```

Server Konsole:

```
INFO: 09 Feb. 2021 18:46:43,408 - Listening for client on port 8080
INFO: 09 Feb. 2021 18:46:48,575 - client /127.0.0.1:51716 connected to Server
DEBUG: 09 Feb. 2021 18:46:48,648 - HelloServerMessage.handleReceivedServerSide()
DEBUG: 09 Feb. 2021 18:46:53,790 - PlayerValuesMessage.handleReceivedServerSide()
```

## Anhang 2

