

Risiko

Web Technologien

Arthur Ott
Markus Büchler



Structure

- ❖ HTML
- ❖ CSS
- ❖ Bootstrap
- ❖ JavaScript
- ❖ jQuery
- ❖ Comet and Websockets
- ❖ Polymer
- ❖ Vue.js
- ❖ Authentication
- ❖ Deployment

HTML

```
@main("Risk Technologie- Spielbeschreibung") {
```

```
<h1>Risiko</h1>
```

```
<h2>Regeln</h2>
```

```
<h3><b>Spielvorbereitung</b></h3>
```

Vor dem Spiel müssen sich die Teilnehmer auf das Ziel des Spieles verständigen. Entweder ist dies die Eroberung der ganzen Welt oder und den dort beschriebenen Auftrag erfüllen müssen, d. h., sie versuchen gegen die Interessen der anderen Mitspieler einzelne Kontine. Im weiteren Spielverlauf gelten für beide Spielvarianten dieselben Regeln.

Zu Beginn eines Spiels werden die Gebietskarten reihum verdeckt an die Mitspieler verteilt. Die Mitspieler positionieren jeweils eine für die sie eine Gebietskarte erhalten haben. Danach wird reihum eine feste Anzahl von Soldaten ($2 * \text{Gesamtanzahl der Gebiete} / \text{Anzahl}$ indem ein Spieler bei jedem Durchgang genau eine Einheit auf genau ein eigenes Land setzt. Im Anschluss werden sämtliche Gebietskarte von wo sie ein Spieler als Belohnung für die erfolgreiche Eroberung eines Landes erhält.

Nach dem Verteilen der Gebiete und Armeen beginnt das eigentliche Spielgeschehen.

Jeder Zug eines Spielers besteht dabei aus vier aufeinander folgenden Phasen, deren Reihenfolge genau zu beachten ist:

```
<p><b>Phase 1: Verstärkung</b></p>
```

<p>Zu Beginn einer Runde erhält der Spieler, der an der Reihe ist, Verstärkungen nach bestimmten Kriterien (Anzahl der eigenen Gebiet

```
<p><b>Phase 2: Befreiungsaktionen</b></p>
```

<p>Nach dem Verteilen der Verstärkungen kann der Spieler Gebiete erobern, die sich in Besitz von Mitspielern befinden. Die Eroberungs

```
<p><b>Phase 3: Truppenbewegungen</b></p>
```

<p>Im Anschluss aller Eroberungsaktionen kann der Spieler beliebig viele Einheiten eines Landes nach bestimmten Regeln in e

```
<p><b>Phase 4: Gebietskarte ziehen</b></p>
```

<p>Bei erfolgreicher Eroberung mindestens eines Landes erhält der Spieler eine Gebietskarte.</p>

```
<h3>Die Chancen eines einzelnen Angriffs lassen sich mit Mitteln der <a href="https://de.wikipedia.org/wiki/Abzählende_Kombinatorik">
```

```
<p>Folgende Tabelle gibt eine Übersicht über die Gewinnwahrscheinlichkeiten</p>
```

```
<table>
```

```
<tr>
```

```
<th>Angreifer Armeen</th>
```

```
<th>Verteidiger Armeen</th>
```

```
<th>Angreifer totaler Sieg</th>
```

```
<th>Verteidiger totaler Sieg</th>
```

```
<th>Unentschieden</th>
```

```
<th>günstige Kombinationen</th>
```

```
<th>mögliche Kombinationen</th>
```

```
</tr>
```

```
<tr>
```

CSS

game.less wird momentan gar nicht mehr benutzt,
ansonsten nutzen wir nur noch andere css Dateien.

Bootstrap

Markus



JavaScript

Arthur

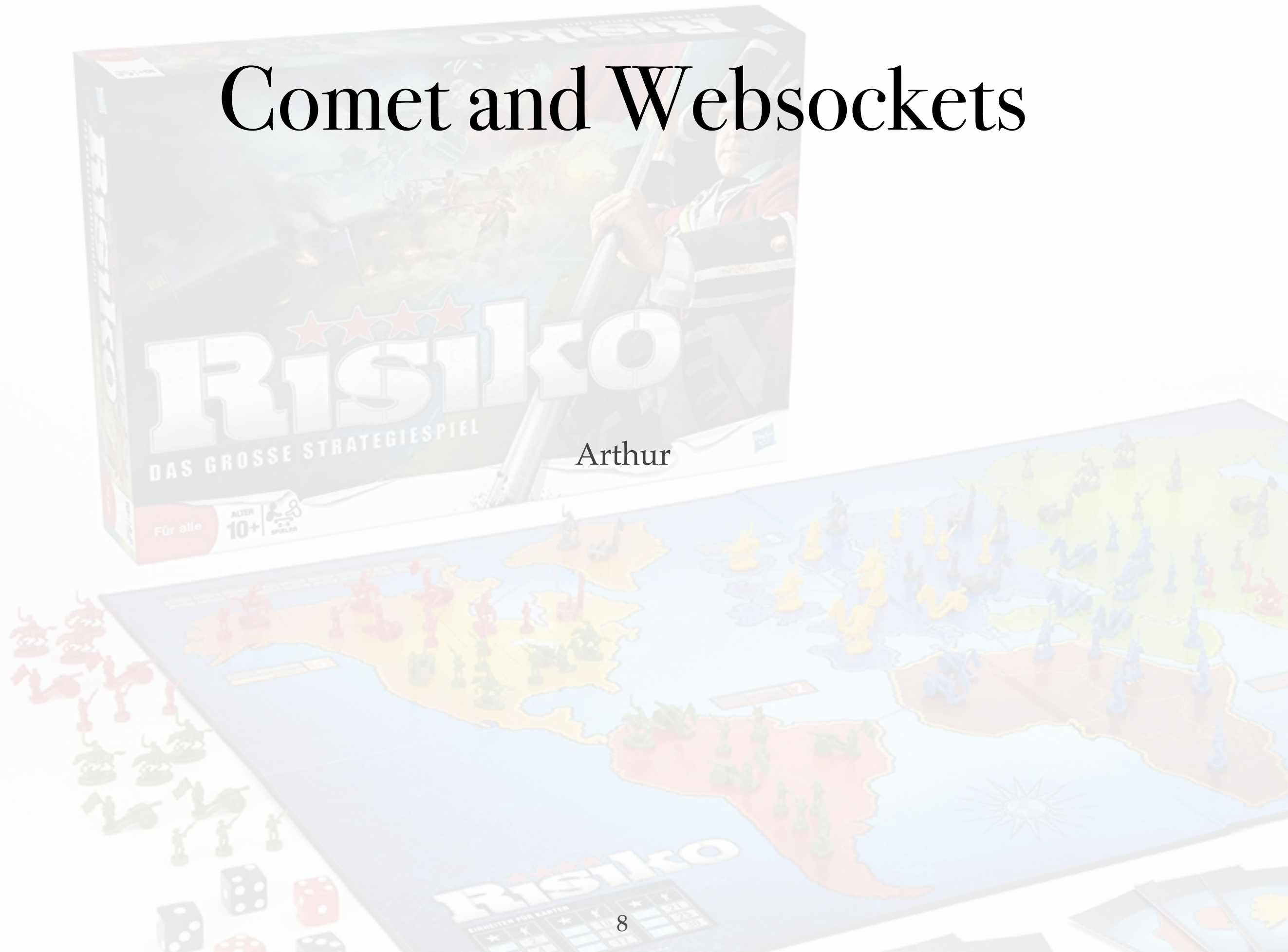


jQuery

Arthur



Comet and Websockets



Arthur

Polymer

Markus

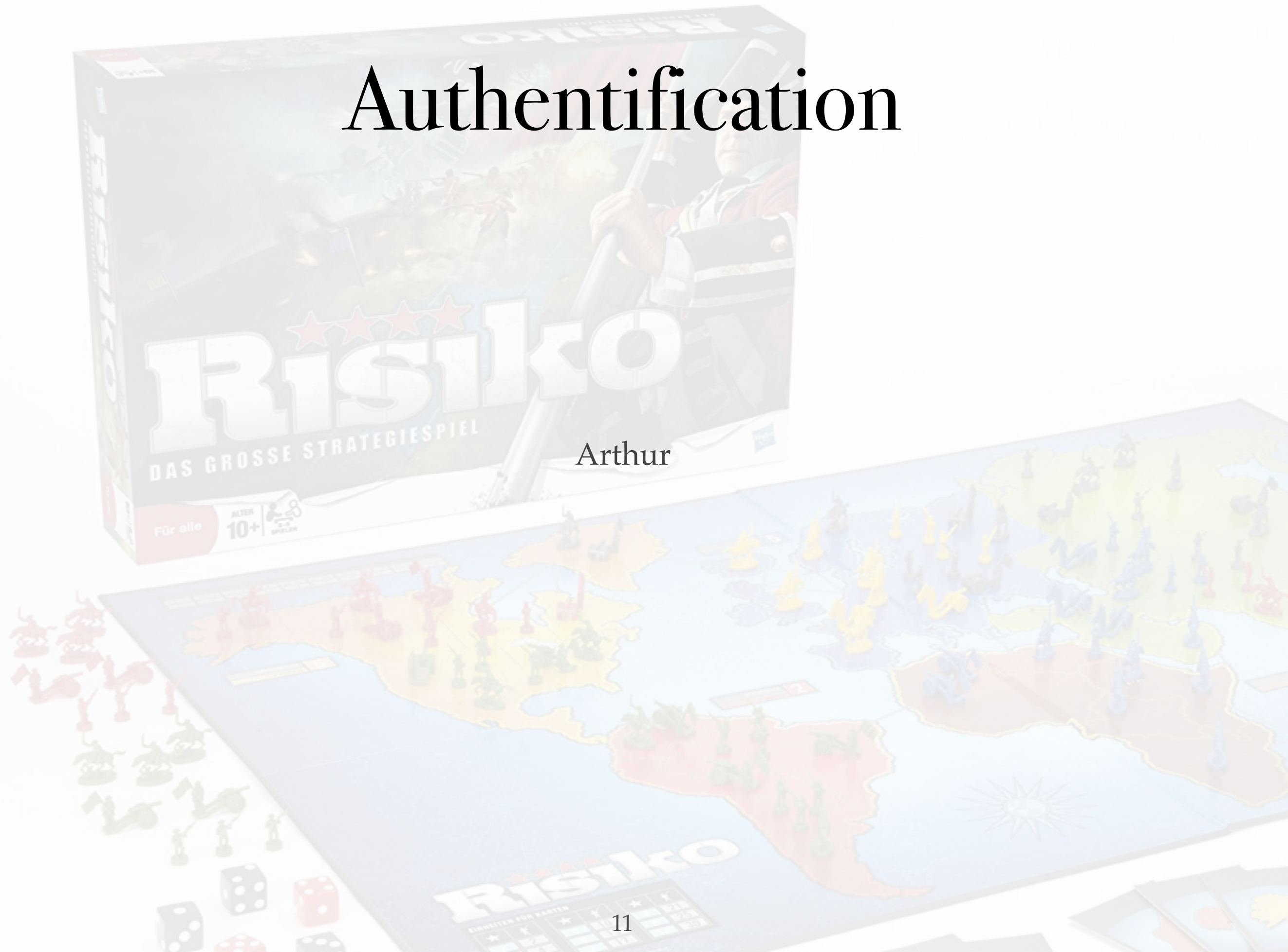


Vue.js

Markus



Authentication



Arthur

Deployment



Arthur