

ReadMe für Teilaufgabe 3

Adrian Boghean - 11742914

Ich nehme am Abgabegespräch teil, aber ich habe dies trotzdem geschrieben.

1. Welche Business Rules haben Sie erkannt und umgesetzt? Wie haben Sie versucht das Open Close Principle bei deren Implementierung zu berücksichtigen?

- Fort existiert auf Gras
- Keine Insel auf halber Karte
- Korrekte Kartengröße
- Genügend Geländetypen von jedem Typ
- Nicht zu viel Wasser an den Rändern
- Maximal 5 Sekunden zwischen den Aktionen
- Turn-based
- Derselbe Spieler kann eine halbe Karte nur einmal senden.

2. a) Welche Funktionen des echten Servers unterstützen Sie (Endpoints?). b) Welche Eigenschaften des Spielablaufes welche nur vom Server umzusetzen sind haben Sie erkannt und berücksichtigt? Gibt es Funktionen, welche Sie bewusst weggelassen haben? Worauf sind Sie bei der Umsetzung stolz?

a.

- /games - neues Spiel erstellen
- /{gameID}/players - Spieler registrieren
- /{gameID}/halfmaps - Empfang von halben Karten
- /{gameID}/states/{playerID} - Spielstände senden

b.

- zwei halbe Karten zusammenführen und alle erforderlichen Informationen zu generieren, damit ein Spiel gestartet und ausgeführt werden kann (gameID, playerID, state usw)
- die Spielregeln überprüfen
- Platzierung des Schatzes

3. Wurden Bonuspunkte angestrebt? Wenn ja, welche denken Sie erreicht zu haben? Wie vollständig nehmen Sie an dabei vorgegangen zu sein? Beispielsweise, welche Klassen und Inhalte haben Sie mittels TDD abgedeckt?

- TDD: Validierung einer Halbkarte.
 - Git-Commits enthalten den Phasennamen
 - Regeln und Exceptions Klassen.