

TicTacToeProject - Mini-Startanleitung

Kurz, praxisnah und so, dass du in 30 Sekunden wieder drin bist.

1. Startreihenfolge (lokal testen)

Server: starte server.TicTacToeServer (Port standard: 8088). In der Konsole sollte „Server gestartet...“ stehen.

Client #1: starte client.Main.

Client #2: starte client.SecondClientMain (zweites Fenster, eigene Settings-Datei).

2. Lobby - was du dort machst

Auto-Connect: Beim Öffnen verbindet der Client automatisch mit den zuletzt gespeicherten Settings.

Connect: Host/Port/Name setzen und verbinden (falls Auto-Connect scheitert).

Mode: HUMAN = PvP ueber Rooms, BOT = Host startet direkt gegen KI.

Timer: Sekunden pro Zug. Wenn die Zeit abläuft, gewinnt der Gegner (Timeout).

Refresh Rooms: Room-Liste neu laden.

Host: Room erstellen. Bei BOT startet das Match sofort.

Join: Markierten Room betreten.

Scoreboard: Scoreboard-Ansicht öffnen.

History: Match-History öffnen (mit Filter).

3. Spielansicht

Spielfeld: 3x3 Buttons. X ist rot, O ist blau.

Chat: rechts einfacher Chat (Textfeld + Senden).

Gewinnlinie: bei Sieg wird eine schwarze Linie ueber die 3 Gewinner-Felder gezogen.

Rematch: nach Spielende anbieten; Gegner kann annehmen. Beim Rematch werden die Seiten getauscht (der andere beginnt).

Zurueck in die Lobby: zur Lobby; dort wird automatisch wieder mit den gespeicherten Settings verbunden.

4. Scoreboard

Zeigt Wins/Losses/Draws pro Spieler.

„Aktualisieren“ laedt die Daten neu vom Server.

5. Match-History

Tabelle mit Datum/Zeit, Spieler X, Spieler O, Winner.

Filter: Spielername (Teilstring reicht) und Datum von/bis.

6. Speicherung (kurz)

Client-Settings: client_settings.properties (Client #1) / client_settings_2.properties (Client #2)

Scores: scores.csv (Server)

Match-History: match_history.csv (Server)

Zwischengespeicherte Moves (Fortsetzen): saves/*.csv (Server)

Troubleshooting (die 3 Klassiker)

Port falsch: Server laeuft auf 8088, Client muss denselben Port nutzen.

2x Server gestartet: „Address already in use“ -> alten Server-Prozess beenden.

Room-Liste leer: in der Lobby einmal „Refresh“ klicken und pruefen, ob beide Clients wirklich verbunden sind.