

Can't Stop Projektbeschreibung

Can't Stop ist ein Brettspiel. Die Regeln und noch weitere Informationen über das Spiel finden Sie hier: <http://de.wikipedia.org/wiki/>

Mit diesem Projekt habe ich erzielt, dass ich damit meine aktuelle Kenntnisse demonstriere. Das originale Spiel wurde nachgeahmt und eine Online-Version wurde entwickelt. Das Online-Spiel ist ein Multi-Spieler Spiel, 2-4 Personen können durch Internet damit spielen. Alle Regel des Spiels wurden auch programmiert werden.

Übersicht der verwendete Technologie

Java 7, Spring 3.0, Spring MVC, TDD, Junit 4, Mockito, log4j, Eclipse, GIT, AJAX, JSP/JSTL, Tomcat 7, JSON, Servlets, SOA

Architektur

Es ist eine Objektorientiert, multi-Tier J2EE Applikation. Es ist internationalisiert und lokalisiert, zurzeit Englisch und Deutsch sind unterstützt, weitere Sprachen könnten eingesetzt werden. Bei der Planung wurde eine Serviceorientierte Architektur (SOA) geplant. Während der Entwicklung wurde der Testgetriebene Entwicklung gefolgt. (Mehr als 150 Unittest) Der Klient (Web Browser) nutzt JSON für die Kommunikation mit dem Server.

MVC Architektur wurde als Folgendes eingesetzt:

Business Logic (**Model**): POJOs (Plain Old Java Objekte)

Controller: Servlets, Spring MVC

View: JSP, HTML, CSS, (AJAX, jQuery)

Infrastruktur

Applikationsserver: Tomcat 7

Dependency Injection: Spring 4

Source-Code Management (SCM): GIT/GitHub

Ticketing System: GitHub

IDE: Eclipse Luna mit Mylyn, eGit

Logging: log4j

Test: Junit 4, Mocking mit Mockito

Eingesetzte Design Patterns

MVC, Factory, Singleton, Transfer Object, Composite View, Front Controller

Projektgeschichte

Start des Projekts: 10. September 2014

0.1 Version: ca. 17. September 2014

1.0 Version: ca. 1. Oktober 2014

2.0 Version: geplante Lieferung: 31. Oktober 2014

Versionen

0.1 – Testversion für das Spiel.

Es ist eine Standalone-Java Applikation mit vollständigen Regeln und Funktionalität. Diese Version hat eine textbasierte Benutzeroberfläche, keine graphische Benutzeroberfläche (GUI).

Die Spieler sind nicht vernetzt, sie können nur am gleichen Computer spielen.

1.0 – erste Web Version des Spiels

Es ist eine echte Server-Klient Web Applikation. Die Oberfläche wurde von Spring MVC gesteuert und generiert werden. Die pur JSP-Seite sind nicht geeignet für dieses Spiel. Die Möglichkeiten um die Probleme zu beseitigen sind SWING oder AJAX. Die Standalone Version könnte mit SWING weiterentwickelt werden oder die web basierte Version könnte mit AJAX/jQuery verbessern werden.

2.0 – weiterentwickelte AJAX-Version des Spiels

Version 1.0 hat eine einfache und rudimente Benutzeroberfläche. Sie wird mit einer AJAX/jQuery Version getauscht und mit CSS Redesigned.

Online Präsenz (Version 1.0)

GitHub : <https://github.com/buxi/java-kungfu> (der Sourcecode)

Cloud : <http://cantstop-refs.rhcloud.com/CantStop/> (Das Spiel)