

Nautical Nonsense: Because Sometimes You Just Need to Sink Something

Jakob Götz
j.goetz@oth-aw.de

Uwe Kölbel
u.koelbel@oth-aw.de

Maximilian Schlosser
m.schlosser@oth-aw.de

Oliver Schmidts
o.schmidts@oth-aw.de

Jan Schuster
j.schuster@oth-aw.de

Philipp Seufert
p.seufert@oth-aw.de

Fabian Wagner
f.wagner@oth-aw.de

Abstract—Dieser Technical Report beschreibt die Architektur von dem Cloud Native Browser-Game *Nautical Nonsense*.

I. EINLEITUNG

Schiffeversenken ist seit je her ein beliebtes Spiel. Hauptsächlich wird dieses Spiel jedoch als Brettspiel in Präsenz gespielt. Als 2019 die Corona-Pandemie startete, mussten zwangsweise die Kontakte reduziert werden. Dies rief eine massive Veränderung in der Lebensweise der Menschen hervor. Besonders im Bereich der Unterhaltung entwickelten sich in kurzer Zeit viele Lösungen, um Aktivitäten, welche zuvor in Präsenz waren, in den Online-Raum zu migrieren. Inspiriert von dieser Entwicklung entstand die Idee, ein Cloud-Nativ Schiffeversenken zu erstellen.

In den weiteren Abschnitten dieses Dokuments wird auf die technischen Details des Vorhabens eingegangen. Abschnitt II enthält dabei die Vorgehensweise, welche sicherstellt, dass die Projektziele erreicht werden. Es folgt Abschnitt III, welches einen Überblick über die einzelnen Bausteine gibt und Abschnitt IV, worin die Entwicklungswerkzeuge erläutert werden. Abschließend wird in Abschnitt V auf das Fazit und den Ausblick eingegangen.

II. VORGEHENSWEISE

Da *Nautical Nonsense* als Cloud-Nativ Browser-Game Anwendung konzipiert ist, ergaben sich bei der Vorgehensweise einige Punkte, welche die Grundlegende Struktur des Projektes und die Umsetzung beeinflusst haben.

keine Datenpersistenz im Backend Die Lösungsstrategie im Backend war es eine Kommunikation zu ermöglichen ohne größere Datenmengen darin zu speichern. Da *Nautical Nonsense* als Cloud-Native Anwendung konzipiert wurde, durfte die Persistenz der Daten nicht im Backend gehalten werden. Dies wurde gelöst, indem die Verarbeitung der Daten im Backend erfolgt, jedoch direkt im Anschluss eine Speicherung in der Datenbank vorgenommen wird.

Herausforderungen im Frontend ein Text welcher die Vorgehensweise, Herausforderungen und Lösungswege beschreibt

Herausforderungen in der Datenbank ein Text welcher die Vorgehensweise, Herausforderungen und Lösungswege beschreibt

Herausforderungen in der Infrastruktur ein Text welcher die Vorgehensweise, Herausforderungen und Lösungswege beschreibt

III. BAUSTEINSICHT

A. Datenbank

B. Backend

Das Backend ist mit Python und den Framework FastAPI umgesetzt. Das Frontend kommuniziert mit dem Backend über zwei Schnittstellen. Zum einen über die RESTful-API, zum anderen über eine Websocket Verbindung. Die RESTful-API übernimmt alle Anfragen des Frontends, welche nicht die Kommunikation zwischen zwei Spielern betrifft. Somit dient die RESTful-API hauptsächlich als Knotenpunkt zur Datenbank. Die Websocket Schnittstelle dient zur Kommunikation zwischen zwei Frontends. Die Kommunikationsdaten der Websocket-Verbindung werden im Backend aufbereitet, validiert und in der Datenbank gespeichert. Darauf folgt eine sofortige Antwort an beide Frontends, um diese über den neuen Spielschritt zu informieren.

Folgende HTTP-Endpunkte, in Tabelle I, stellt die API im Backend für das Frontend zur Verfügung:

TABLE I
RESTFUL-API

Endpunkt	Beschreibung
GET /	Startseite
POST /play	Starten eines neuen Spiels
WEBSOCKET /ws/{client_id}	Kommunikation der Spieler
GET /leaderboard	Daten für das Leaderboard

Die /-Route gibt eine UUID als String zurück, welche das Frontend nutzen kann, um den Spieler gegenüber des Backends bei nachfolgenden Anfragen eindeutig zu bestimmen. Ein Spiel wird mit der /play-Route gestartet. Diese Route nimmt ein JSON-Objekt entgegen, in welchen spezifiziert wird, welchen Spielmodus der Spieler spielen möchte. Als Rückgabe bekommt das jeweilige Frontend eine Ready-Flag und die UUID der beiden Kontrahenten. Nachdem ein Spiel bereit ist, wird die Websocket Verbindung über die /ws/-Route aufgebaut. Über diese Route läuft die komplette Kommunikation bis zum Spielende.

C. Frontend

1) *Kommunikation mit Backend:* Beim Aufrufen der Webseite sendet der Client einen HTTP-GET-Request an „localhost:8000“ und erhält ein JSON-Objekt mit der Client-ID. Diese ID wird der globalen Variable *sharedData.clientID* zugewiesen.

Die Websocket-Verbindungs-URL wird durch das Hinzufügen der Client-ID zu *sharedData.websocket_url* erstellt.

Wenn der Client in der Start-Szene „Spiel gegen Random“ auswählt, erfolgt ein HTTP-POST-Request an „localhost:8000/play“ mit Informationen wie der Client-ID, dem ausgewählten Modus und dem Spielernamen. Die empfangene Game-ID wird in *sharedData.game_id* gespeichert.

Die Websocket-Verbindung wird erst nach erfolgreicher Ausführung dieses Befehls initialisiert, bevor zur Szene „Waiting1“ gewechselt wird. Dieser Websocket existiert ebenfalls als globale Variable namens *sharedData.socket*.

In allen Szenen ist die Methode *onmessage* implementiert, die es ermöglicht, über Websockets eingehende Nachrichten vom Backend zu empfangen. Diese Methode ist Bestandteil des JavaScript-Objekts *WebSocket*.

Wenn sich ein zweiter Client auf der Webseite verbindet und die Option „Spiele gegen Random“ auswählt, sendet das Backend über die Websocket-Verbindung ein „ready“-Flag an beide Clients. In Folge dessen wird die Variable *sharedData.ready* auf den Wert „true“ gesetzt und es erfolgt ein nahtloser Wechsel zur Szene „Shipplacement“.

D. Infrastruktur

IV. ENTWICKLUNGSWERKZEUGE

A. Backend

B. Frontend

V. FAZIT UND AUSBLICK