

























MainScreen (still from old PO)

Players	Running games	
<div><div></div><div>Dargmuesli</div><div></div></div> <div><div></div><div>RMY</div><div></div></div> <div><div></div><div>SelfGamer</div><div></div></div> <div><div></div><div>Julian</div><div></div></div> <div><div></div><div>Patrick</div><div></div></div> <div><div></div><div>Gain</div><div></div></div> <div><div></div><div>Rohulla</div><div></div></div> <div><div></div><div>Roofer</div><div></div></div> <div><div></div><div>Hombr3</div><div></div></div> <div><div></div><div>Deadbymidnight</div><div></div></div> <div><div></div><div>Clemens</div><div></div></div>	<div><div>RMY's game</div><div>×</div></div> <div><div>SelfGamer's game</div><div>×</div></div>	<div>⚙</div>
<div>All</div>	<div>All</div> <div>Dargmuesli</div> <div>Gain</div>	<div>Server: Dargmuesli joined RMY's game</div> <div>Dargmuesli: Ich bin der SM! Ihr seid nun meine Sklaven!</div> <div>Patrick: Oh neeeeeeeeeeeeln :o</div>
<div>All</div>	<div>All:</div> <div>Send</div>	<div>Servername: <input type="text"/></div> <div>Players: <input type="text"/></div> <div>Create game</div>




ArmyManager: user can configure his army

Players		Game name					
		Change to save	Load Configuration 1	Load Configuration 2	Load Configuration 3		
<div>Dargmuesli</div> <div>RMY</div> <div>SelfGamer</div> <div>Julian</div> <div>Patrick</div> <div>Gain</div> <div>Rohulla</div> <div>Roofer</div> <div>Hombr3</div> <div>Deadbymidnight</div> <div>Clemens</div>		<div>Verfügbare Einheiten: 10</div> <div> Anzahl: 0 <div>+</div> <div>-</div></div> <div>Infotext</div> <div> Anzahl: 0 <div>+</div> <div>-</div></div> <div>Infotext</div> <div> Anzahl: 0 <div>+</div> <div>-</div></div> <div>Infotext</div>				<div>Bild der Map</div> <div>Trivia über das Gebiet der Map</div> <div>Weitere Infos</div> <div>Start Game</div>	
<div>All</div> <div>Dargmuesli</div> <div>Gain</div>		<div>Server: Dargmüslü joined RMY's game</div> <div>Dargmuesli: Ich bin der SM! Ihr seid nun meine Sklaven!</div> <div>Patrick: Oh neeeeeeeeeeeeein :o</div>				<div>Servername: <input type="text"/></div> <div>Players: <input type="text"/></div> <div>Create game</div>	
<div>All</div>		<div>All: <input type="text"/></div> <div>Send</div>					




ArmyManagerSavingConfig: user has configured his army, he can now save the configuration

Players		Game name				
		Change to load	Save Configuration 1	Save Configuration 2	Save Configuration 3	
<div>Dargmuesli </div> <div>RMY </div> <div>SelfGamer </div> <div>Julian </div> <div>Patrick </div> <div>Gain </div> <div>Rohulla </div> <div>Roofer </div> <div>Hombr3 </div> <div>Deadbymidnight </div> <div>Clemens </div>		<div>Verfügbare Einheiten: 0</div> <div> Anzahl: 0  </div> <div>Infotext</div> <div> Anzahl: 10  </div> <div>Infotext</div> <div> Anzahl: 0  </div> <div>Infotext</div>		<div>Bild der Map</div> <div>Trivia über das Gebiet der Map</div> <div>Weitere Infos</div> <div><div>Start Game</div></div>		
<div>All</div> <div>All</div>		<div>All</div> <div>Dargmuesli</div> <div>Gain</div>		<div>Server: Dargmuesli joined RMY's game</div> <div>Dargmuesli: Ich bin der SM! Ihr seid nun meine Sklaven!</div> <div>Patrick: Oh neeeeeeeeeeeeein :o</div> <div>All: <input type="text"/></div> <div>Send</div>		<div>Servername: <input type="text"/></div> <div>Players: <input type="text"/></div> <div>Create game</div>

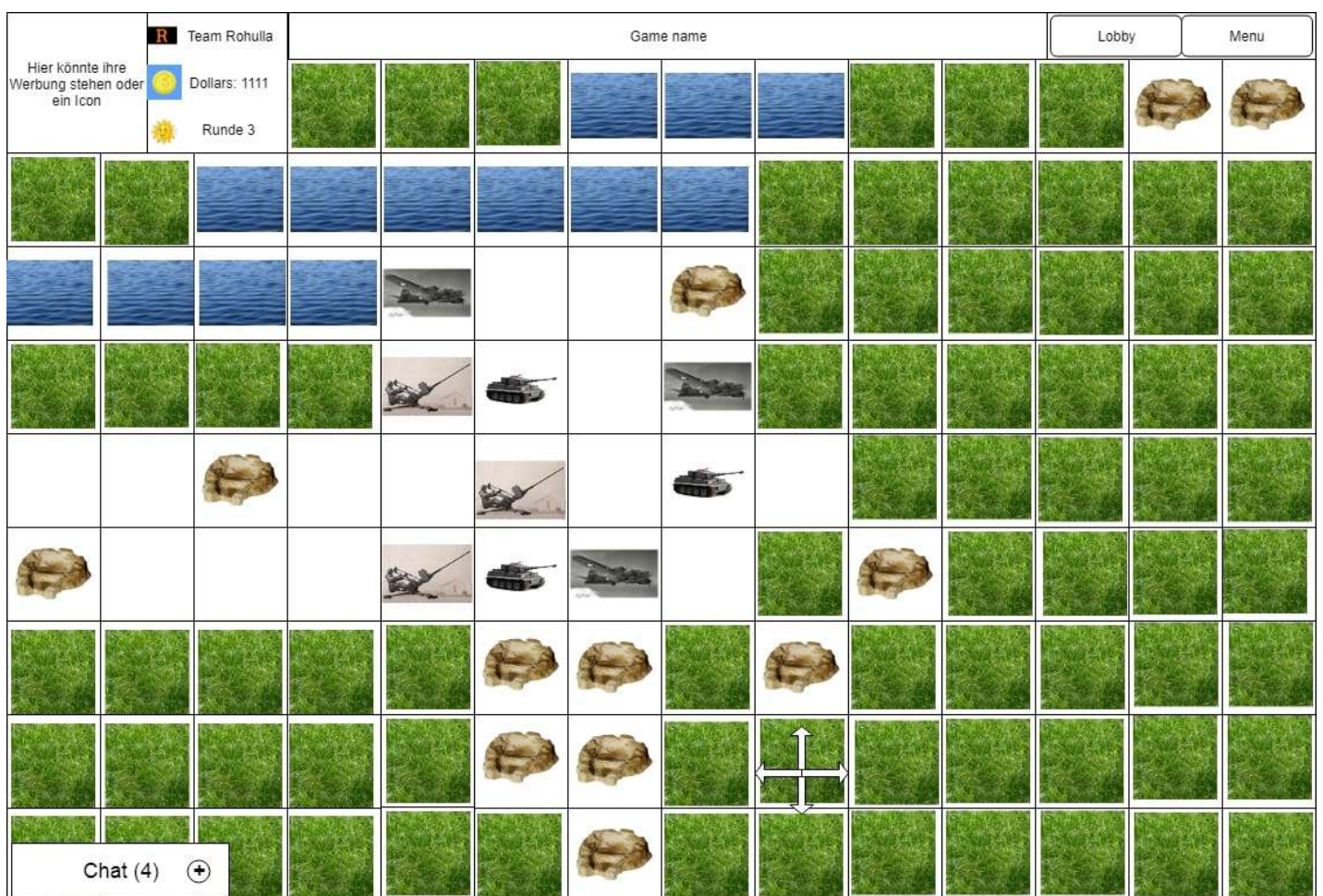
ArmyManagerSaved : user saved his configuration

Players		Game name					
		Change to load	Save Configuration 1	Save Configuration 2	Save Configuration 3		
<div>Dargmuesli</div> <div>RMY</div> <div>SelfGamer</div> <div>Julian</div> <div>Patrick</div> <div>Gain</div> <div>Rohulla</div> <div>Roofer</div> <div>Hombr3</div> <div>Deadbymidnight</div> <div>Clemens</div>		Verfügbare Einheiten: 0		Bild der Map			
		<div> Anzahl: 0 <div>+</div> <div>-</div></div> <div>Infotext</div>					
		<div> Anzahl: 10 <div>+</div> <div>-</div></div> <div>Infotext</div>		Configuration gespeichert.			
		<div> Anzahl: 0 <div>+</div> <div>-</div></div> <div>Infotext</div>		Trivia über das Gebiet der Map			
		All <div>Dargmuesli</div> Gain		Weitere Infos		<div>Start Game</div>	
		Server: Dargmuesli joined RMY's game Dargmuesli: Ich bin der SM! Ihr seid nun meine Sklaven! Patrick: Oh neeeeeeeeeeeeein :o		Servername: <input type="text"/>		Players: <input type="text"/>	
<div>All</div>		<div>All: <input type="text"/></div> <div>Send</div>		<div>Create game</div>			

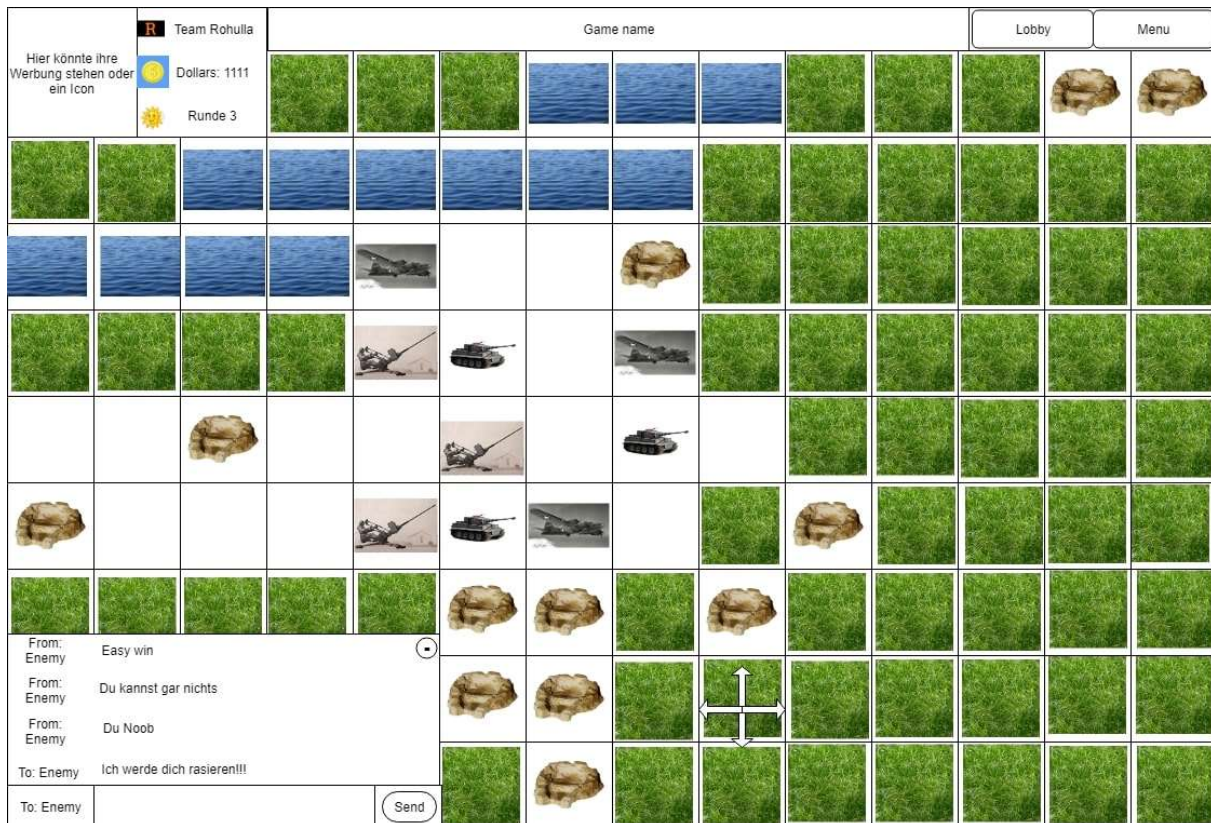
ArmyMangerLoadConfig: user can load army configuration from local or server storage

Players		Game name					
		Change to save	Load Configuration 1	Load Configuration 2	Load Configuration 3		
<div>Dargmuesli</div> <div>RMY</div> <div>SelfGamer</div> <div>Julian</div> <div>Patrick</div> <div>Gain</div> <div>Rohulla</div> <div>Roofer</div> <div>Hombr3</div> <div>Deadbymidnight</div> <div>Clemens</div>		<div>Verfügbare Einheiten: 10</div> <div> Anzahl: 0 <div>+</div> <div>-</div></div> <div>Infotext</div> <div> Anzahl: 0 <div>+</div> <div>-</div></div> <div>Infotext</div> <div> Anzahl: 0 <div>+</div> <div>-</div></div> <div>Infotext</div>				<div>Bild der Map</div> <div>Trivia über das Gebiet der Map</div> <div>Weitere Infos</div> <div>Start Game</div>	
<div>All</div> <div>Dargmuesli</div> <div>Gain</div>		<div>Server: Dargmüsli joined RMY's game</div> <div>Dargmuesli: Ich bin der SM! Ihr seid nun meine Sklaven!</div> <div>Patrick: Oh neeeeeeeeeeeeein :o</div>				<div>Servername: <input type="text"/></div> <div>Players: <input type="text"/></div> <div>Create game</div>	
<div>All</div>		<div>All: <input type="text"/></div> <div>Send</div>					

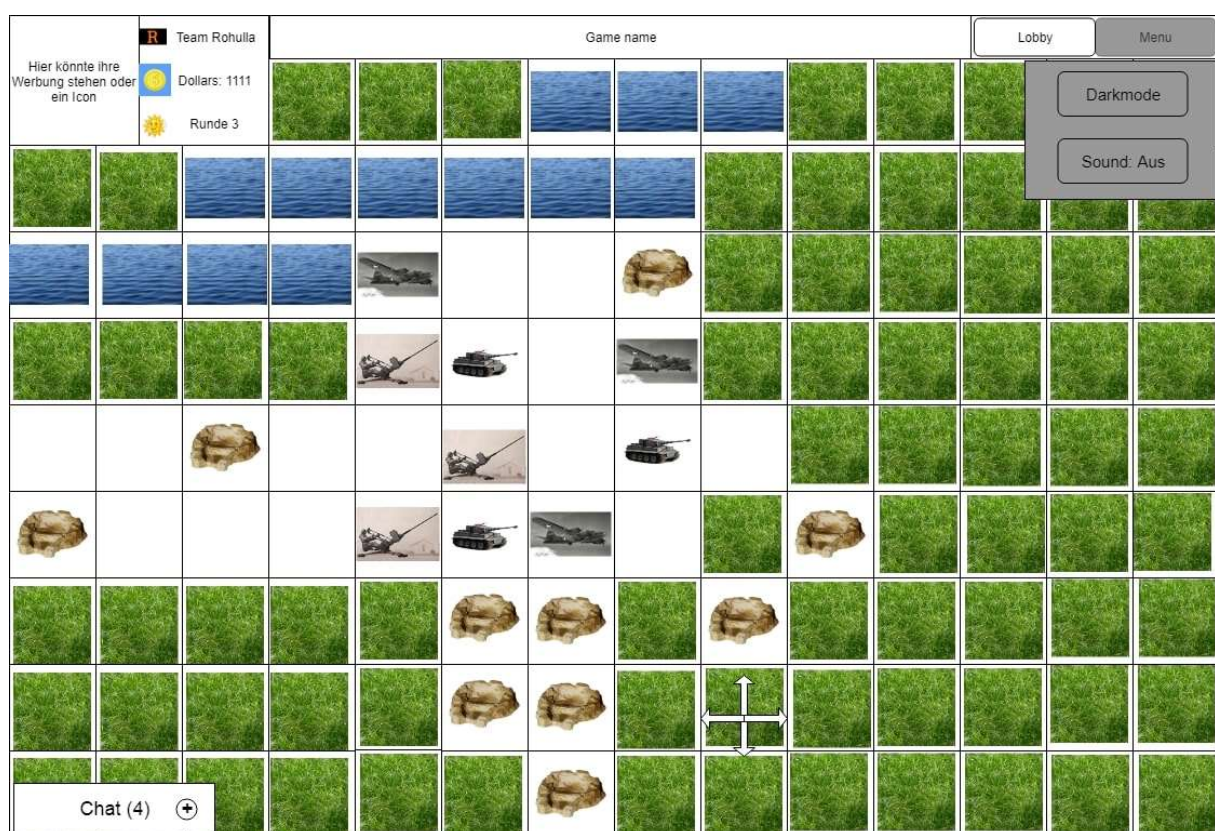
InGameSmallChat: user can hide or show the chat



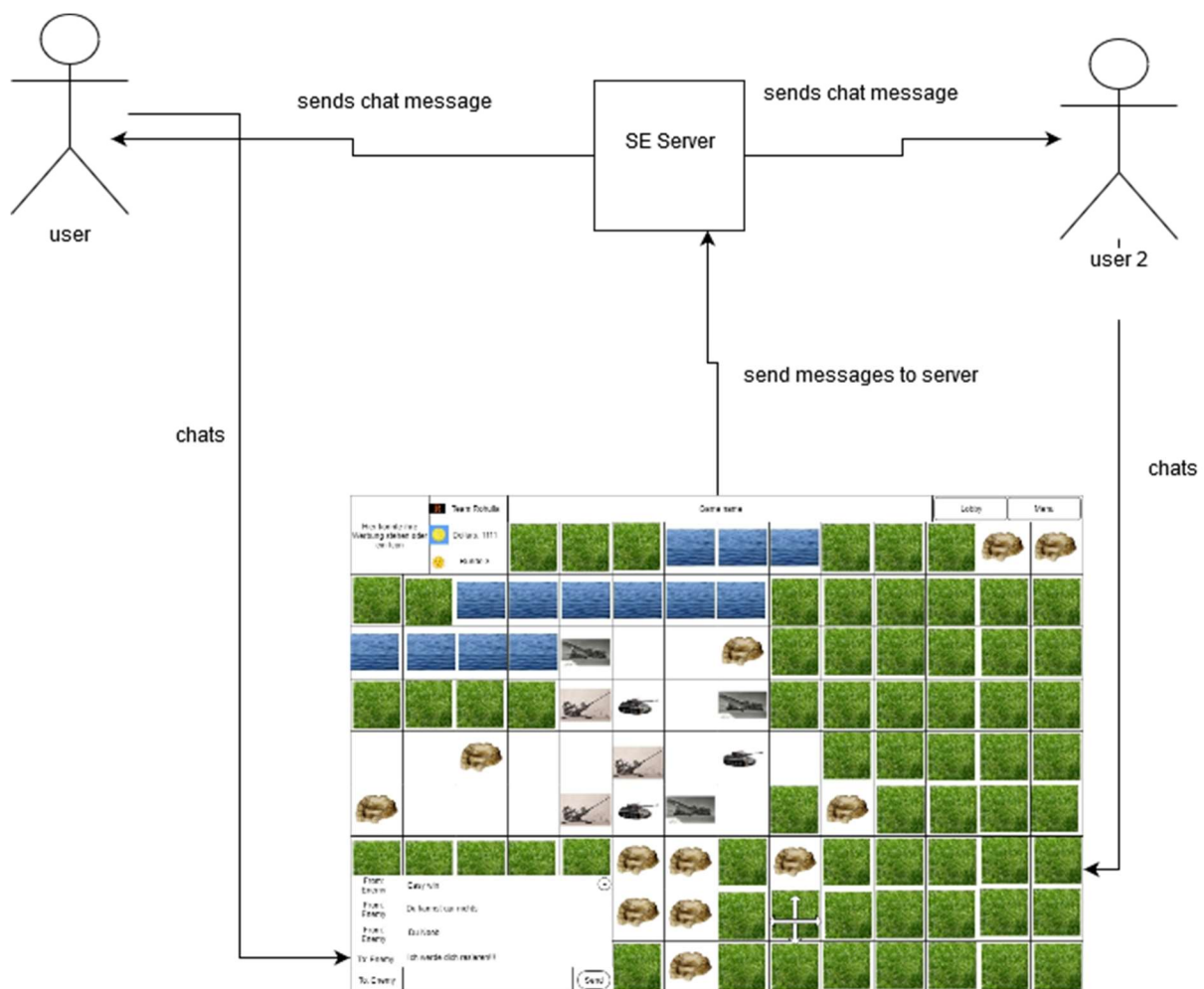
InGameSend: user can send messages to other user (can chat)



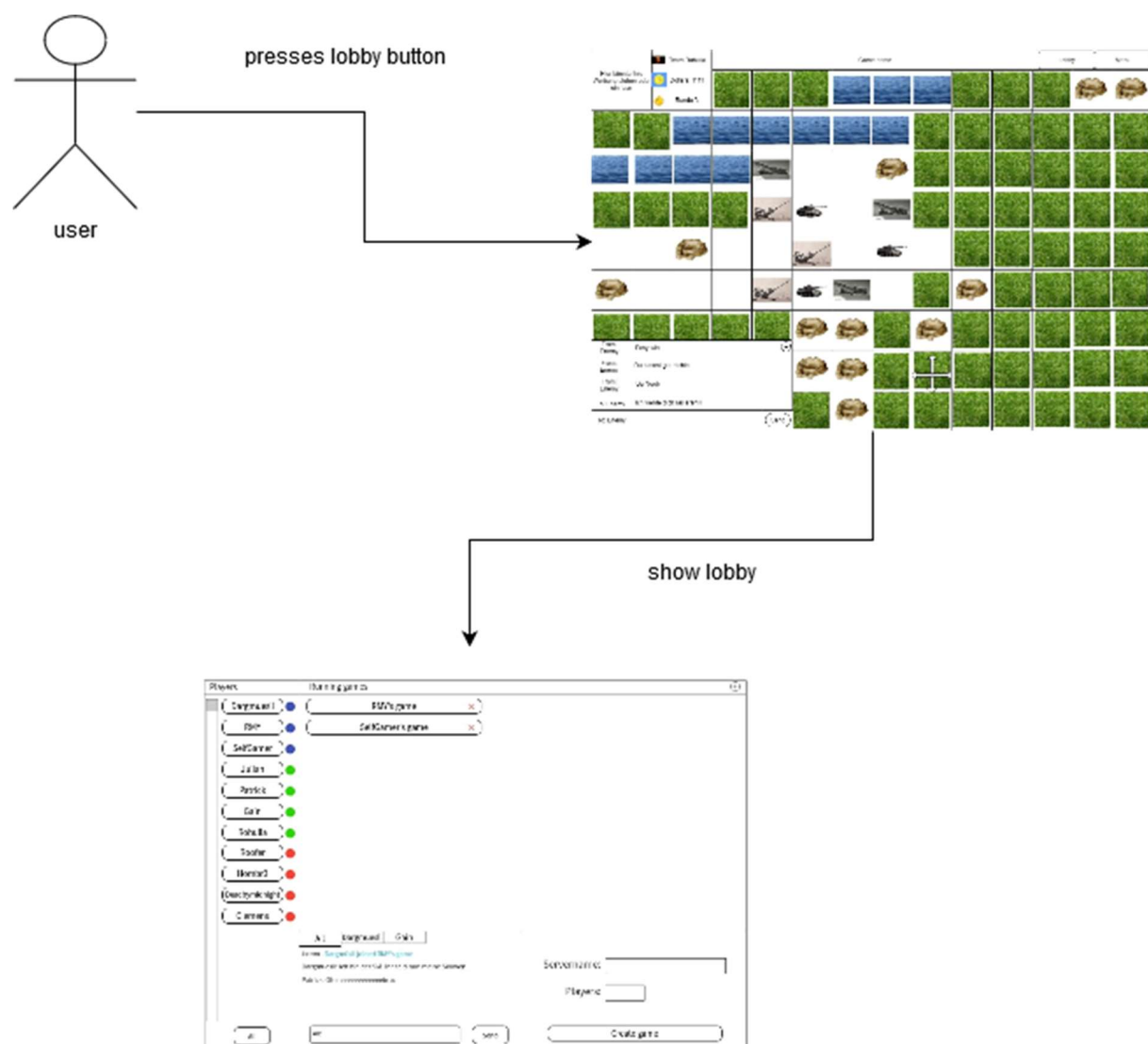
InGameMenu: user has the possibility to change the design or put on/off the sound



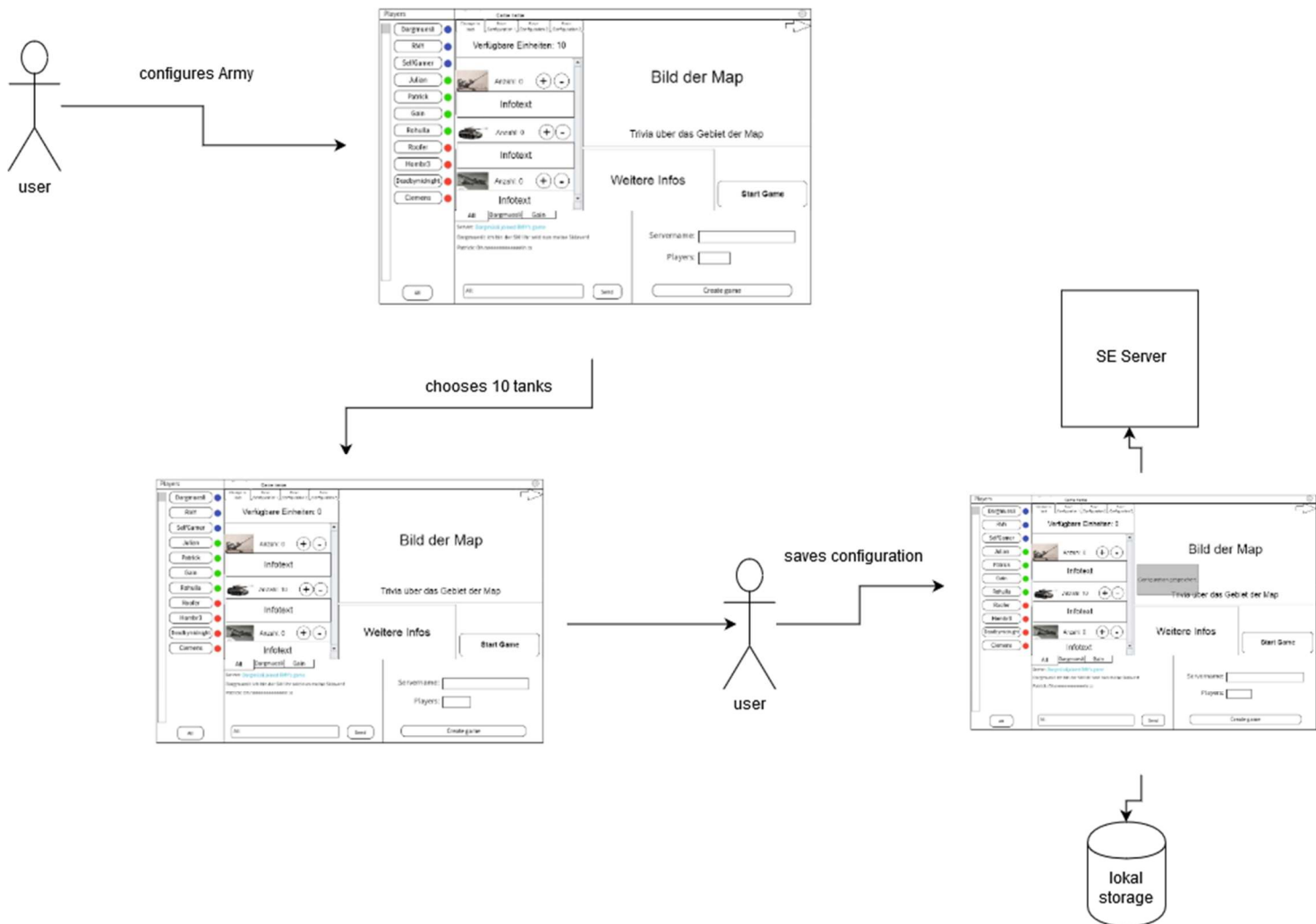
In game chat:



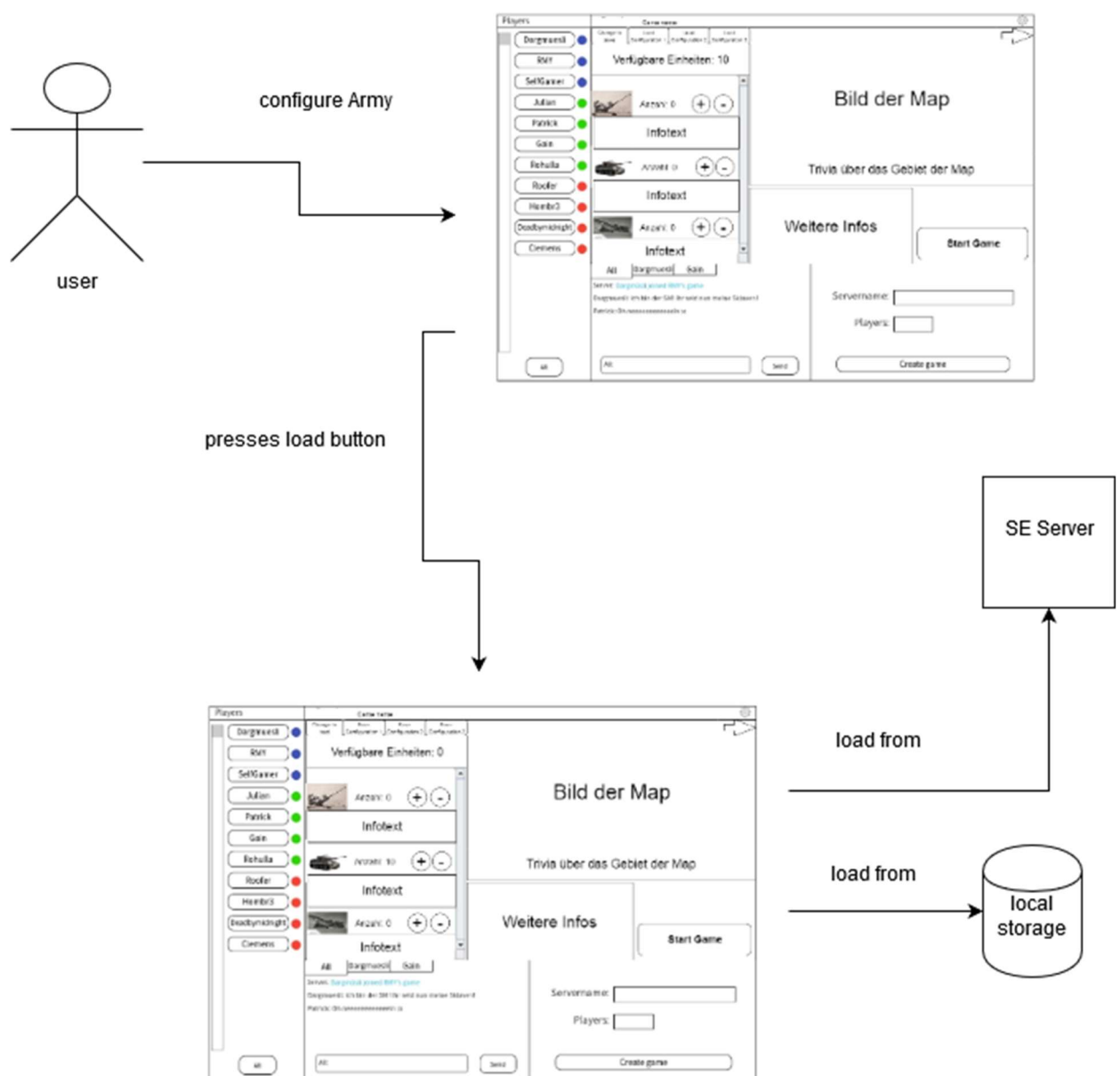
Go back to lobby:



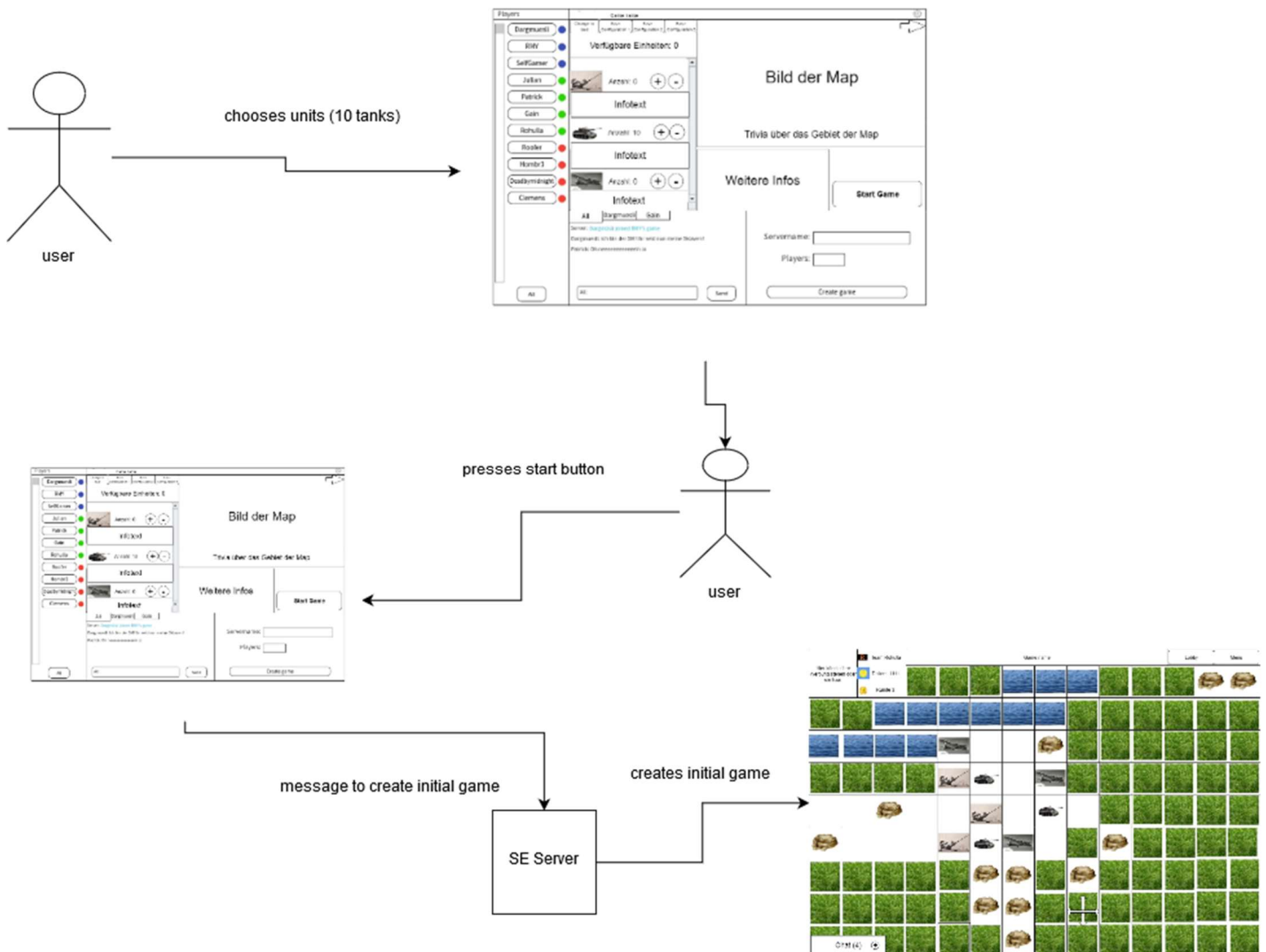
Save army configuration:



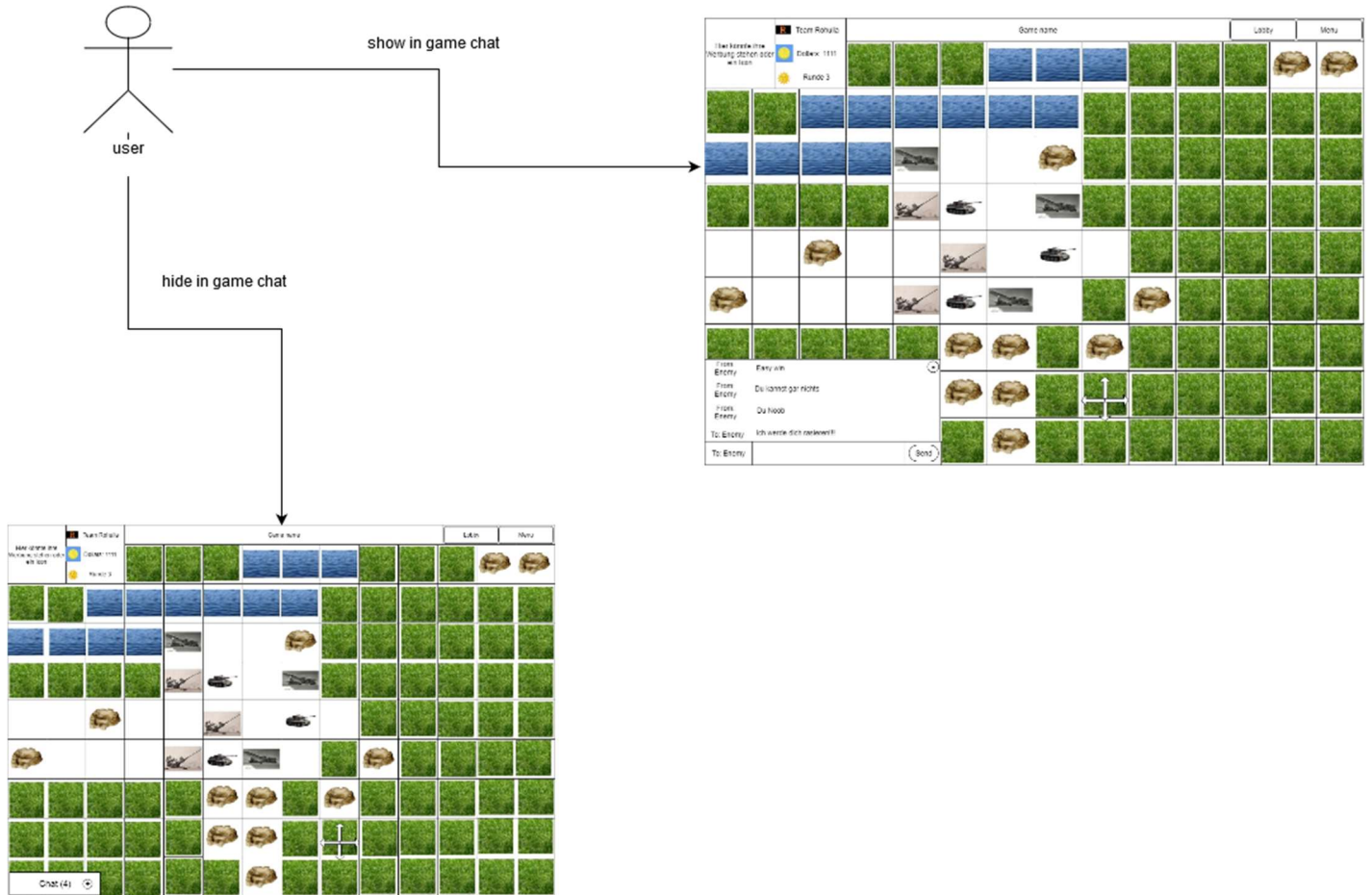
load army configuration:



create (initial) game:



hide and show chat:



Domainstories für SE1 : 2. Release

Screens:

- Armeemanager
 - neues Fenster mit der Möglichkeit zum Scrollen
 - Anzeigen der Armeekomponenten -> Luftwaffe, Bodentruppe usw. im Manager
 - hinzunehmen und ablegen von Komponenten
 - Übersicht des derzeitigen Budget
 - Mindestgröße Einheiten setzen
 - erzeugen der Armeenkomponenten Objekte (Einheiten) -> Fulib
 - Luftwaffe, Bodentruppe, usw.
 - erzeugen der Armeeklasse und deren Attribute
- Game
 - ein Fenster mit erzeugen und einen Hintergrund setzen (Kacheln)
 - Im unteren linken Bereich ein Chatbereich einstellen
 - Chat ausblenden und einblendbar machen
 - Nachrichten anzeigen lassen
 - unterschiedliche Farben zum unterscheiden
 - einen Zurückknopf für die Rückkehr in die Lobby (mainscreen) erzeugen
 - die Möglichkeit über eine Tastenkombination bieten
 - Anzeige für neu beigetretene Spieler & Erkennen von beigetretenem Spieler
 -

Webclient:

- user to user chat
 - Nachrichten von einem Spieler über den Server zum anderen schicken
- initial Spielgeschehen für bei der user
 - beim erstellen des Spiel wird initial Spielgeschehen angezeigt mit der jeweiligen Konfiguration
-

Storage:

- aktuelles Spiel speichern und laden
- Armeemanagerkonfiguration speichern und laden YAML
 - Speicher der Daten von den Armeen Lokal
 - Speicher der Daten von den Armeen Server

Design:

- Übergänge zum ein und Ausblenden von user chat
- Zurückknopf Icon, CSS etc.
- Anordnung von Elementen und deren Aussehen
- Übergänge zu den neuen Fenstern (Armeemanager und Game)
- Armeemanagerkomponenten in Form von Icons oder ähnlichem

Qualitätssicherung:

- alle alten Klassen werden soweit wie möglich nachgetestet
- zu neuen Klassen bzw. Task muss ein Test geschrieben werden