

## Rauchlose Lobbies

Zu den folgenden Punkten soll jeweils mindestens drei Sätze abgegeben werden - auch positive Bemerkungen:

-Installation/Ausführbarkeit und Dokumentation

- Nur eine Jar Datei -> sehr übersichtlich und funktioniert, wenn man mit Doppelklick draufklickt, es wird das Spiel korrekt geöffnet
- Dokumentation: Bischen zu unausführlich, mehr Anleitung zum Spiel benötigt
  - Räuber, Entwicklungskarten Fehlen in Doku
  - Cheats nicht in Doku (falls vorhanden)
- JavaDoc funktioniert, nur Übersicht
  - Aber Unterseiten können nicht aufgerufen werden

-Korrektheit (korrekte Funktion, Abstürze)

- Wenn man das Kartenabgabe Fenster vom Räuber schließt, kann man nicht weiterspielen
- Wenn die Farbe vor dem Namen ausgewählt wird, spielen die Als ohne einen
- Alles andere funktioniert super
- Spielen als AI fehlerhaft, zeigt nur 2 Spieler an oder mehr ?!?!?!?
- Server window kann man manchmal nicht öffnen
- Server window kann öfters geöffnet werden

-Zuverlässigkeit (Fehlertoleranz, Robustheit)

- Vermehrtes drücken von Start Game mit „wrong amount of players“ bewegt die Sever Start GUI nach oben und aus dem Bildschirm
- Falls karten-abgabe Fenster geschlossen wird bevor karten abgegeben sind steckt das spiel fest
- Spielfeld lässt sich aus dem Bild bewegen und ist unerreichbar
- 2. Strasse bei Strassenbaukarte kann nicht hinter die erste Strasse gesetzt werden
- Man muss ganz oft auf Ritter drücken, dass es endlich funktioniert

-Benutzerfreundlichkeit (insbes. der Oberfläche, Geschwindigkeit)

- Serverstart unübersichtlich, man weiß nicht was man alles angeben muss
- Serverstart öffnet nochmal zusätzlich ein Fenster ? Warum?
- Einloggen als Client
- Was muss man machen? Anzeige beim Chat nicht sehr übersichtlich und exakt
  - Man weiß nicht was man jetzt drücken muss, auch beim Räuber wenn man den versetzten muss, dann muss man erstmal auf den Chat schauen
- Mal ist End turn mit Würfel und mal mit dem Button End Turn
- Erträge und Kosten werden nur im GameLog angezeigt und nicht direkt
- Felder die gewürfelt wurden, leuchten noch nach auch nachdem der Zug schon lange vorbei ist
- Trade ist unübersichtlich, man weiß nicht wie viele Rohstoffe man ausgewählt hat
  - Übersicht des erstellten Handels ist aber sehr schön 😊
- Man kann nicht auf die Zahl beim Räuber versetzen klicken
- Chat wird dauerhaft von Status updates zugespammt
  - Man kann nicht gut chatten

\_ sinnvolle Fehlermeldungen

- Logging sehr spärlich, nicht sehr aussagekräftig
- Nur im Chat, zwar hilfreich aber man muss erstmal auf den Chat schauen

- sonstige Bemerkungen (z.B. Verbesserungsvorschläge)

- Fenster links für die Spieler kleiner oder Schrift größer
- Es ist ein schönes Spiel und man Merkt euch, dass ihr euch viel Mühe gegeben habt

Die folgenden Fragen sollen jeweils mit ja oder nein beantwortet werden (bei nein ist ggf. eine genaue Fehlerbeschreibung notwendig!)

Eröffnungsphase:

\_ können nur Spieler mit unterschiedlicher Farbe an einem Spiel teilnehmen? Ja

\_ kann man sich an ein laufendes Spiel nicht mehr verbinden?

Ja, aber es ist einmal aufgetreten, dass die Strassen noch vom vorherigen Spiel waren

\_ ist der Spielaufbau variabel? Ja

\_ wird der Räuber auf die Wüste gesetzt? Ja

\_ wird die Spielerreihenfolge zufällig festgelegt? Ja

\_ kann ein Spieler genau zwei Siedlungen und zwei Straßen bauen? Ja

\_ kann eine Straße nur an die dazugehörige Siedlung gebaut werden? Ja

\_ ist die Abstandsregel korrekt implementiert? Ja

\_ erhält ein Spieler am Ende der Eröffnungsphase die Rohstoffe der Felder, an die seine zweite Siedlung angrenzt? JA

Normales Spiel:

\_ kann man nur einmal pro Zug würfeln? Ja

\_ ist die Zufallsverteilung der Würfelaugen plausibel? Ja

\_ geht Bauen und Handeln erst nachdem gewürfelt wurde? Ja

\_ wird die längste Handelsstraße korrekt erkannt (und ggf. auch wieder aberkannt)?

Ja, wir konnten aber nicht testen ob sie wieder aberkannt wird

\_ funktioniert die Ertragsberechnung (insbesondere unter Berücksichtigung des Räubers)? Ja

\_ funktioniert der Räuber (Abgeben der Hälfte der Rohstoffe, wenn mehr als sieben Rohstoffe vorhanden sind; Stehlen eines Rohstoffs bei einem Mitspieler)?

Naja, wenn man zu viele Rohstoffe abgeben will, abgelehnt, dann richtig angeben, aber geht trotzdem nicht

\_ funktioniert der Bankhandel (insbesondere mit Häfen)? Ja

\_ funktioniert der Handel mit Mitspielern (insbesondere keine negativen Rohstoffangebote bzw. Rohstoffwünsche oder Verschenken von Rohstoffen – auch nicht indirekt wie z.B. Tausch von 1 Schaf gegen 1 Schaf + x)?

Man kann verschenken, der Rest ist gut

\_ verhält sich das Programm korrekt, wenn ein Spieler 10 oder mehr Siegpunkte erreicht? Ja

\_ stimmt die Häufigkeitsverteilung der Entwicklungskarten?

Nicht getestet

\_ kann man nur eine Entwicklungskarte pro Zug ausspielen? Ja

\_ verbleiben Ritterkarten und Siegpunktkarten beim Spieler und werden Fortschrittskarten nach dem Ausspielen aus dem Spiel entfernt?

Nein, sie sind weg

\_ verhält sich das Programm korrekt, wenn alle Entwicklungskarten aufgekauft werden?

Nicht getestet

\_ kann man Entwicklungskarten zu einem beliebigen Zeitpunkt während des Zuges ausspielen, aber nicht die in der gleichen Runde gekauften (außer Siegpunktkarten)? Ja

\_ wird das Spielende korrekt erkannt, wenn ein Spieler während des Ausspielens einer Karte (z.B. Straßenbaukarte) 10 Punkte erreicht? Nicht getestet