

# SwissDefcon

Lucius Bachmann, Fabio Sulzer, Frank Müller, Oliver Wisler

5. April 2012

# Inhaltsverzeichnis I

## 1 Einführung

## 2 Spielstatus

- Was wird benötigt
- Verwaltung Spielstatus
- Verwaltung mehrere Spiele
- Clients

## 3 Spielregeln

- Welche gibt es?
- Implementation

## 4 Kommunikation

- Discovery-Service
- Chat und Broadcast

# Inhaltsverzeichnis II

- Netzwerkprotokoll

- 5** Arbeitsplan

- Soll

- Ist

- 6** Qualitätssicherung

- 7** Demo

# Spielidee

- Verfeindete Kantone bekämpfen sich
- Dabei stehen verschiedene Waffen und Gebäude zur Verfügung
- Beschränkt durch das Kantonsbudget

Was wird benötigt

# Spielstatus

Was muss gespeichert werden?

## ■ Spielerdaten

- Geld
- Gebiet
- Objekte

## ■ Objektdaten

- Standort
- Lebenspunkte

Welche gibt es?

# Spielregeln



# Implementation











-Verzögerungen, Anpassungen

- eigene Log Klasse und viele Log-Messages
- gute Dokumentation mit Javadoc -Unit Test

