

SwissDefcon

Lucius Bachmann, Fabio Sulzer, Frank Müller, Oliver Wisler

11. April 2012

Inhaltsverzeichnis I

- 1 Einführung
- 2 Spielstatus
- 3 Spielregeln
- 4 Kommunikation
- 5 Arbeitsplan
- 6 Qualitätssicherung
- 7 Demo

Spielidee

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

Spielstatus

Was muss gespeichert werden?

- Spielerdaten

- Geld
- Gebiet
- Objekte

- Objektdaten

- Standort
- Lebenspunkte

Welche gibt es?

Spielregeln



Implementation

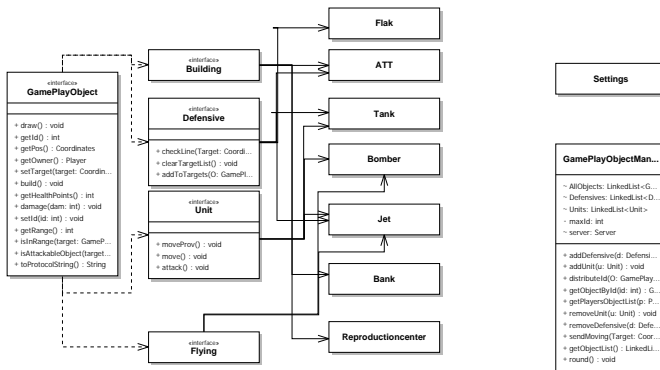
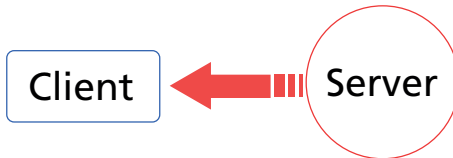


Abbildung: Klassendiagramm der Spielobjekte

Server Broadcast



Einführung



Spielstatus



Spielregeln



Kommunikation



Arbeitsplan



Qualitätssicherung



Demo



Chat und Broadcast

Einführung



Spielstatus



Spielregeln



Kommunikation



Arbeitsplan



Qualitätssicherung



Demo



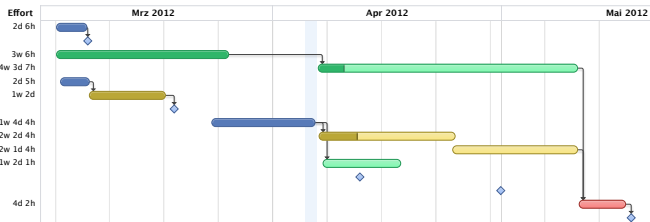
Netzwerkprotokoll

Arbeitsplan



Task

- 1) Präsentation
- 2) Meilenstein 1
- 3) Lobby / Chat
- 4) GUI
- 5) Protokoll
- 6) Klassen Kommunikation
- 7) Meilenstein 2
- 8) Grundklassen Spiel
- 9) Logik Server
- 10) Verwaltung Server
- 11) Logik Client
- 12) Meilenstein 3
- 13) Meilenstein 4
- 14) Reserve/Testing
- 15) Meilenstein 5



Ist-Stand

- Lobby und Chat fertig
- Serverstruktur fertig
- bis jetzt geschrieben:
 - 7939 Linien Code
 - 2050 Linien Kommentare

to do

- Schnittstelle Spiellogik ↔ Server
- Schnittstelle Clientparser ↔ GUI des Spieles
- Ausbau der GUI

QS bis jetzt

- eigene Log Klasse und viele Log-Messages
- gute Dokumentation mit Javadoc
- viele Kommentare (bis jetzt 20%)
- Aufteilung in Pakete nach Funktion

Unit Test -Welche Klasse

Demo

- Discovery Service
- Lobby
- Chat und private Messaging
- Spiel erstellen und starten
- Server Broadcasts
- evtl. Lucius Simulation Spiellogik