

Frühjahrssemester 2012

cs108 Programmierprojekt
Präsentation Meilenstein 1

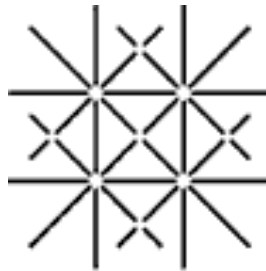
Gruppe Nr. 01: SwissDefcon

Name 1 Oliver Wisler

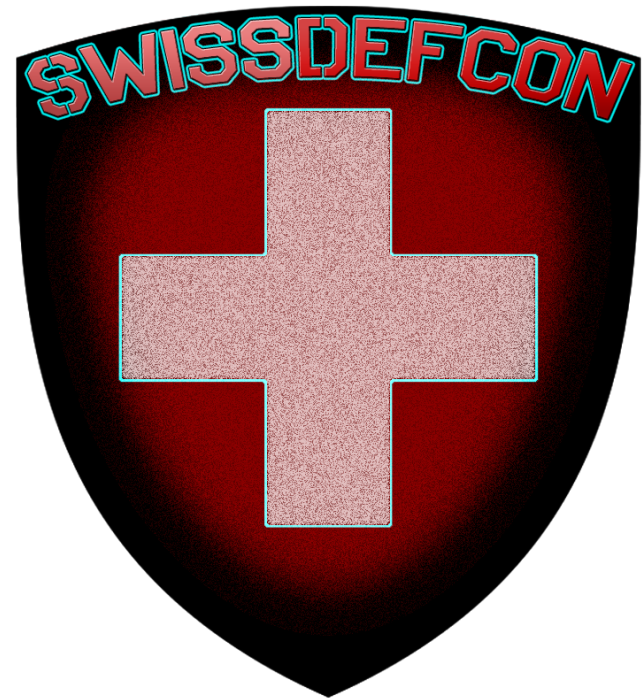
Name 2 Frank Müller

Name 3 Lucius Bachmann

Name 4 Fabio Sulser



UNI
BASEL

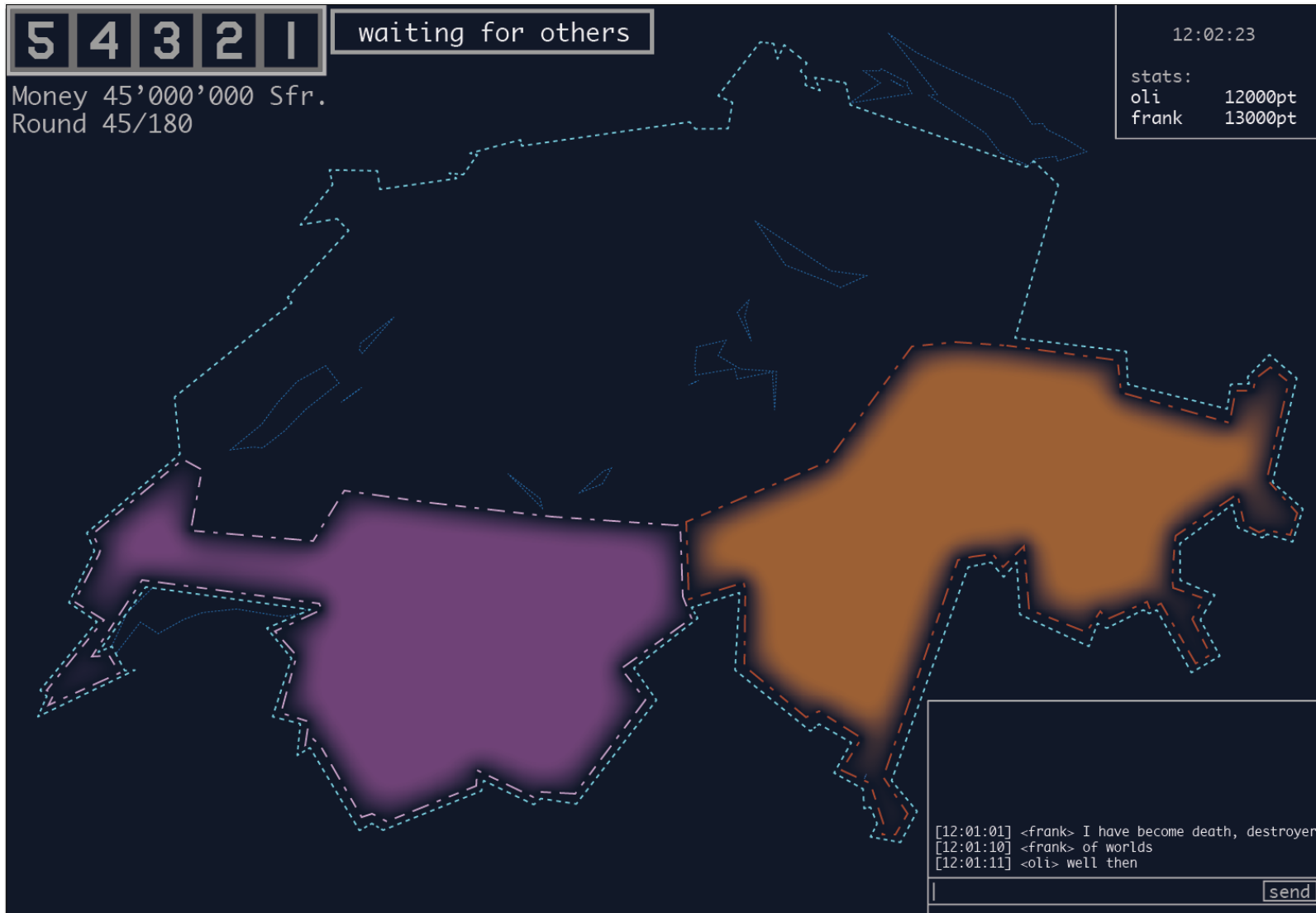


Spielbeschreibung

- Die Schweiz ist in 5-6 verfeindete Gebiete aufgeteilt. Der Kantönligeist grassiert und jeder möchte den anderen vernichten.
- Der Spieler übernimmt die Vollmacht über ein Gebiet. Sein Ziel ist es den Kanton zum bevölkerungsreichsten und damit mächtigsten der Schweiz zu machen.
- Mit den zu Verfügung stehenden Waffen (Panzer, Raketen, Flugzeuge) können die anderen Kantone angegriffen werden.
- Zur Verteidigung stehen dabei verschiedene Gebäude zur Verfügung (Gelddruckerei, Luftabwehr, Landabwehr, Radar, Reproduktionszentrum).
- Waffen und Gebäude sind durch das Kantonsbudget beschränkt, jedoch beschert der Goldverkauf der SNB den Spielern jährlich grössere Einnahmen.

Spielbeschreibung

- Sketch:



Spielregeln

- Das Spiel ist rundenbasiert
- Die Zeit pro Runde ist begrenzt
- Während der Runde kann der Spieler
 - Gebäude positionieren
 - Angriffe planenSolange dies sein Budget erlaubt
- Nach Ablauf der Zeit/Ende der Runde werden die gesetzten Spielzüge ausgeführt.
- Für die Zerstörung von Gebäuden / Gebieten gibt es Geld
- Der Spieler der nach einer gewissen Anzahl Runden am meisten Geld hat gewinnt

Anforderungen

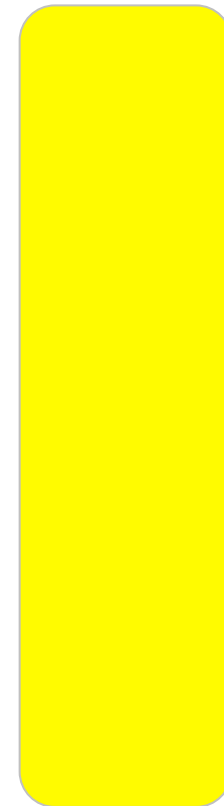
- Server speichert und überprüft alle Spielzüge
- Server stellt die Kommunikation zwischen den Spielern sicher
 - Spielstände
 - Chat
 - Züge
 - Aktuelle Runde
 - Verbindungsunterbrüche
- Client stellt die Lobby und den Chat zur Verfügung
 - Ermöglicht das erstellen von Spielen auf dem Server
- Client stellt den aktuellen Spielstand dar
 - Rendert alle Animationen zwischen den Runden
 - Erfasst alle Spielzüge bis zur nächsten Runde (Input mit der Maus)

Schnittstellen zwischen Client und Server

Client

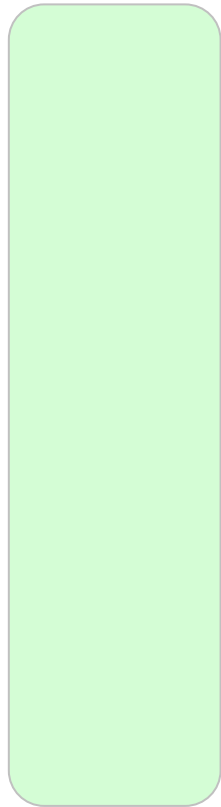
- Anmelden / Login
- Chatnachrichten
- Spiel erstellen / beitreten
- Spielzüge des Spielers für diese Runde
- Spiel verlassen
- Aktueller Status des Clients

Server

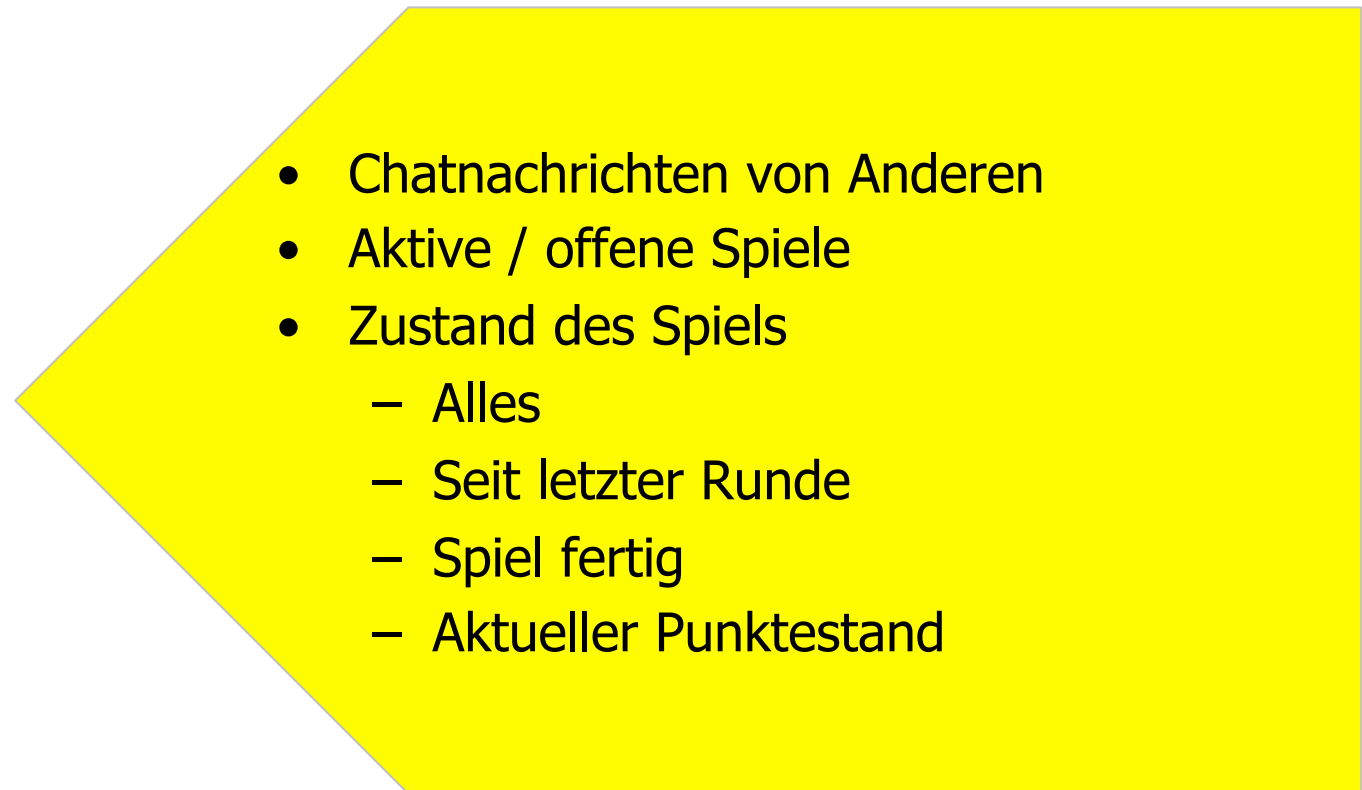


Schnittstellen zwischen Client und Server

Client



Server



Projektplan

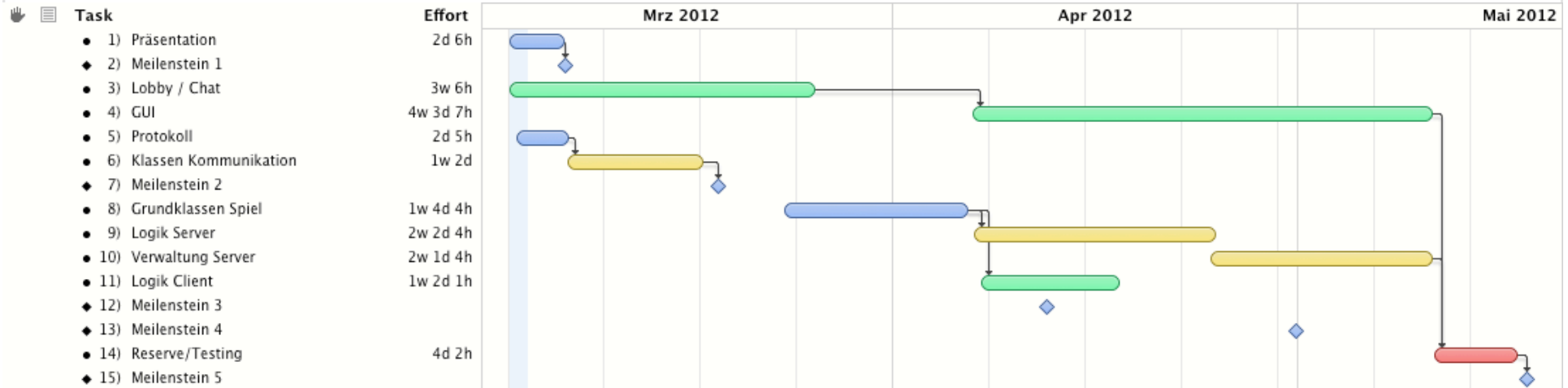
- Zuständigkeit:

- Client:

- *Oliver, Fabio*

- Server:

- *Frank, Lucius*



Dokumentation

- Die Aktivitäten und Entscheidungen werden in einem Blog festgehalten.
(<http://www.chaos-theory.ch/CS108/>)
- Die Dokumentation des Spieles und Codes wird mittels Wiki und Javadoc erfolgen
(<http://chaos-theory.ch/CS108/wiki/doku.php>)

CS108 SwissDefcon

You have become death, destroyer of switzerland

[» Home](#)
[About](#)
[Articles](#)

Sitzung vom 28.02
28 February 2012, 22:22
[zum Spiel](#)

[CS108 Unibasel](#)
[SwissDefcon Wiki](#)
[Blog Admin](#)

[RSS / Atom](#)

Unser Spiel soll ein rundenbasierter Klon von Defcon sein. Die Spielumgebung sollte dabei die Schweiz sein.

kurzer Spielbescrieb

Die Schweiz ist in 5-6 verfeindete Gebiete aufgeteilt. Der Kantönigeist grassiert und jeder möchte den anderen vernichten. Der Spieler übernimmt die Vollmacht über einen Kanton. Sein Ziel ist es den Kanton zum bevölkerungsreichsten und damit mächtigsten der Schweiz zu machen.

Mit den zu Verfügung stehenden Waffen (Panzer, Raketen, Flugzeuge) können die anderen Kantone angegriffen werden. Zur Verteidigung stehen dabei verschiedene Gebäude zur Verfügung(Gelddruckerei, Luftabwehr, Landabwehr, Radar, Reproduktionszentrum).

Waffen und Gebäude sind durch das Kantonsbudget beschränkt, jedoch **limit** beschert der Goldverkauf der SNB den Spielern jährliche grössere Einnahmen.

Organisation

- der Code wird über Subversion verwaltet
- Präsentation wird in .ppt gemacht
- Dokumentation erfolgt über Javadoc und ein Wiki (siehe Link oben links)
- Projekttagebuch wird mit diesem Blog gemacht
- Fabio und Oliver übernehmen den Client
- Lucius und Frank den Server

To do bis am 4.03:

- erste Version der Präsentation (alle)
- Funktionalität (client)
- Gameplay/Rules (server)
- Gantt erstellen (oli)
- Blog und Wiki online (oli)

— oliver

[Protokolle](#),

[Comment](#)

welcome

[Edit this page](#) | [Old revisions](#)

Trace: » functionality » gameplay » Welcome » sketches » welcome

SwissDefcon

Welcome to the wiki of SwissDefcon. ☺ [to our Blog](#).

game

[Handbook](#)
[gameplay](#)
[functionality](#)

artwork

[sketches](#)
[screenshots](#)

orga

Präsentation Meilenstein 1 [u](#) [meilenstein1_v1.pptx](#)

help/docs

[Coding Guidelines](#) → coding Guidelines
[javadoc](#) → guidelines for the javadoc
[help](#) → help for our wiki

Table of Contents

[-swissDefcon](#)
[-game](#)
[-artwork](#)
[-orga](#)
[-help/docs](#)
[-about](#)