

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

Verwaltung

- für jedes Spiel eine eigene Spielinstanz
 - jede Instanz verwaltet die ihr zugehörigen Spieler
 - verwaltet den Spielstand
- mehrere Spiele = mehrere Instanzen

- das Spiel ist rundenbasiert
- Die Zeit pro Runde ist begrenzt
- Während der Runde können Objekte platziert und bewegt werden
- Die Anzahl Objekte ist durch das Kantonsbudget beschränkt
- Nach dem Rundenende wird der Spielzug ausgeführt
- Für die Zerstörung von Gebäuden und dezimierung der Bevölkerung gibt es Geld
- Der Spieler der nach einer bestimmten Anzahl Runden am meisten Geld hat gewinnt
- Spieler ohne Bevölkerung scheiden aus

Implementation

- jedes Spielobjekt beinhaltet seine Regeln
- keine Regelklasse
- Überprüfung durch den Server

Implementation

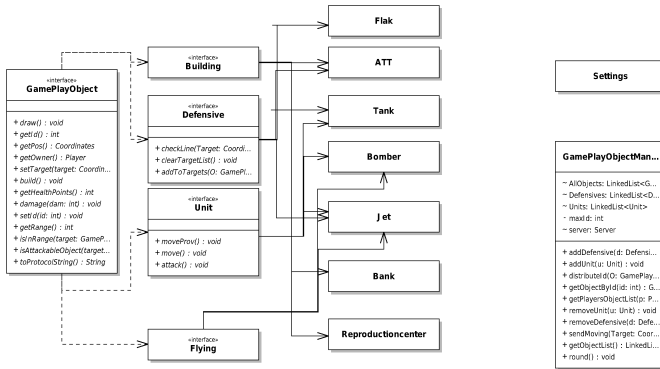


Abbildung: Klassendiagramm der Spielobjekte

Innerhalb eines LAN Netzwerkes.

Server Broadcast

Der Server sendet über Multicast ein Alive.

Der Client kann so vorhandene Server finden.

alternativ direkt mit IP verbinden.

- Der Server hat eine Liste mit allen Clients.
- Nachrichten werden per default an die Gruppe des Clients versendet.
 - Lobby
 - Spiel
- Privatchat mit /msg

Definition

Anfangsbuchstaben des Befehls definiert Befehlsgruppe

- Verbindung
- Lobby
- Game
- Discovery
- Chat

Definition

Danach 4 Buchstaben die den genauen Befehl definieren

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

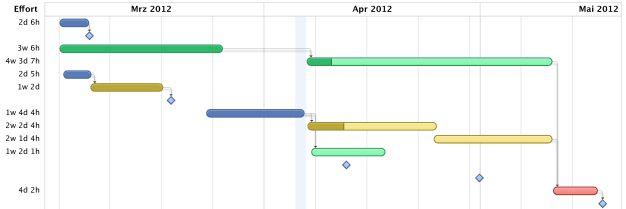


Abbildung: Arbeitsplan

Ist-Stand

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

to do

- Ermittlung des Gewinners
- 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
- Servertests mit vielen Befehlen (ca. 3000 Befehle random)

noch geplant

Unit Test

Bank

Demo

- Discovery Service
- Lobby
- Chat und private Messaging
- Spiel erstellen und starten
- Server Broadcasts