**Meilenstein 4**

**Beurteilung Gruppe Nr.1**

Beurteilungskriterien

* GUI Das Spiel wird grafisch dargestellt
* GUI (advanced):Das Spiel ist vollständig über die Benutzeroberfläche spielbar. Die Texteingabe wird nur dort verwendet, wo es unbedingt notwendig ist.
* High Score: Es gibt eine Highscore-Liste, die dauerhaft gespeichert wird, bei Bedarf aktualisiert wird und den Benutzer zur Verfügung steht
* Referee: Die Spielregeln werden überprüft und korrekt durchgesetzt
* Shall We Play A Game: Präsentieren Sie das Spiel im Übungsfenster, indem Sie das Spiel spielen
* Victory: Der Gewinner und der Gewinnzustand sind korrekt ermittelt
* Malus: Chat Commander :Einige erforderliche Funktionen sind nur über spezielle Chat-Befehle verfügbar.

Beurteilung durch Gruppe 2

Dieses Spiel ist an Lotti Karroti angelehnt. Man hat vier Spielfiguren pro Spieler man kann ab zwei Spieler spielen. Das Ziel des Spieles ist es eine Spielfiguren in die Mitte des Spielbretts zu bewegen.

In diesem Spiel werden Karten gezogen, die die Schrittweite angeben. Es gibt auch Spezialkarten, die Gegner zurückbefördern können oder die das Spielfeld neu organisieren. Auf dem Spielfeld gibt es Inseln und Wasserstrudel. Bewegt sich eine Spielfigur auf ein Strudelfeld wird sie an den Anfang zurückgesetzt. Auf Inselfeldern können keinen Strudel entstehen.

Bis auf das Erstellen der Lobby ist das gesamte Spiel per Maus spielbar, daher können wir sicher GUI und GUI (adv.) vergeben und "Chat Commander" nicht.

Laut Wireshark werden die Regeln serverseitig geprüft. Die Regel-Überprüfung funktioniert sehr gut.

Der Sieger wird korrekt bestimmt und in High Score eingetragen, jedoch wird die High Score nicht permanent gespeichert.

Kurzum vergeben wir GUI, GUI(adv.), Referee und Victory.

High Score vergeben wir nicht, da er nicht permanent gespeichert wird.

Speziell positiv sind uns aufgefallen:

Der Server antwortet mit Humor.

Es gibt eine voll funktionsfähige Menüleiste.

Das Spiel unterstützt 2-4 Spieler.

Das GUI ist verständlich und einfach zu bedienen.

Hinweise:

Aus irgendeinem Grund ist es irgendwann nicht mehr möglich, eine Karte zu ziehen. (Der nächste Spieler kommt dann nicht zum Zug -> "Softlock")

Es wäre vielleicht ratsam, wenn eine "Scrollbar" implementiert werden würde, sodass der Chat auch bei längeren Partien nicht überfüllt wird.

Beim Schliessen des Fensters (per "exit" in der Menüleiste oder auch per "X") gibt der Server sehr viel Text aus. (der cmd text-buffer ist nach ca. 5 Sekunden bereits voll.)

Eine Direktnachricht ohne vorher einen Spieler zu wählen, erzeugt momentan einen Fehler. Wäre es möglich, diesem abzufangen und im Chat eine Mitteilung diesbezüglich zu machen? (z.B. "Please select whom to talk to, if you don't just want to talk to your monitor. :-)" )

**Beurteilung Gruppe Nr.3**

Beurteilungskriterien

* GUI Das Spiel wird grafisch dargestellt
* GUI (advanced):Das Spiel ist vollständig über die Benutzeroberfläche spielbar. Die Texteingabe wird nur dort verwendet, wo es unbedingt notwendig ist.
* High Score: Es gibt eine Highscore-Liste, die dauerhaft gespeichert wird, bei Bedarf aktualisiert wird und den Benutzer zur Verfügung steht
* Referee: Die Spielregeln werden überprüft und korrekt durchgesetzt
* Shall We Play A Game: Präsentieren Sie das Spiel im Übungsfenster, indem Sie das Spiel spielen
* Victory: Der Gewinner und der Gewinnzustand sind korrekt ermittelt
* Malus: Chat Commander :Einige erforderliche Funktionen sind nur über spezielle Chat-Befehle verfügbar.

Beurteilung durch Gruppe 2

Die Regeln des Spiels entsprechen den UNO Regeln. Es gewinnt wer als erstes keine Karten mehr hat.

Das GUI ist fehlerfrei, sodass das Spiel gut funktioniert, daher geben wir GUI und GUI (adv.)

Der High Score wird bei Bedarf generiert und beim Starten des Programms angezeigt. Er funktioniert tadellos, daher können wir auch dafür Punkte vergeben.

Der Sieger wird korrekt bestimmt. (Victory)

Mittels Wireshark konnte herausgefunden werden, dass die Regeln serverseitig korrekt überprüt werden. (Referee)

Das einzige, was noch zu beanstanden ist: Der Client wird nicht durch Schliessen des Fensters beendet. (Dies ist jedoch erst für MS5 relevant.)

Einige Features sind uns besonders aufgefallen, speziell:

Im GUI findet man sich gut zurecht, da es sehr übersichtlich gestaltet ist.

Man kann mit unterschiedlicher Spielerzahl spielen.

Es gibt eine Menüleiste, die es einem ermöglicht, einige Zusatzoptionen auszuwählen. ("Help" scheint jedoch leider noch nicht zu funktionieren.)

Hinweise:

Der Server scheint sich nicht besonders zu freuen, wenn man ein Spiel verlässt. ("Leave Game" in der Menüleiste)

und dann versucht, per "Join" zu diesem Spiel zurückzukehren. ("Illegal State Exception in Thread 3")

Es wäre vielleicht ratsam, die Richtung des Spielfeldes anzuzeigen, dies hat uns kurz etwas verwirrt.