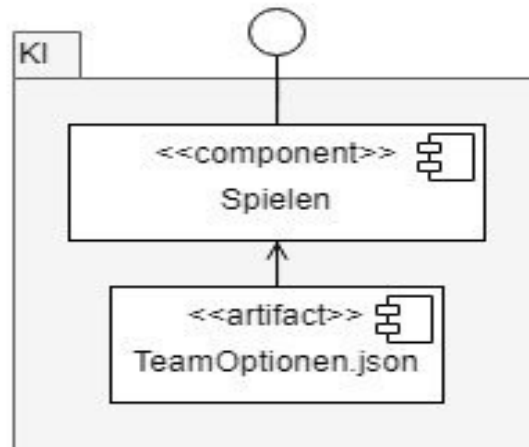
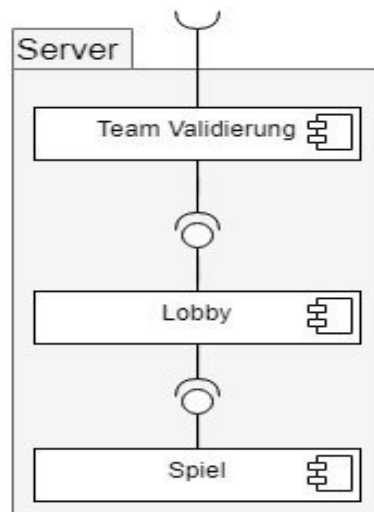


Meilenstein 5 Team 25



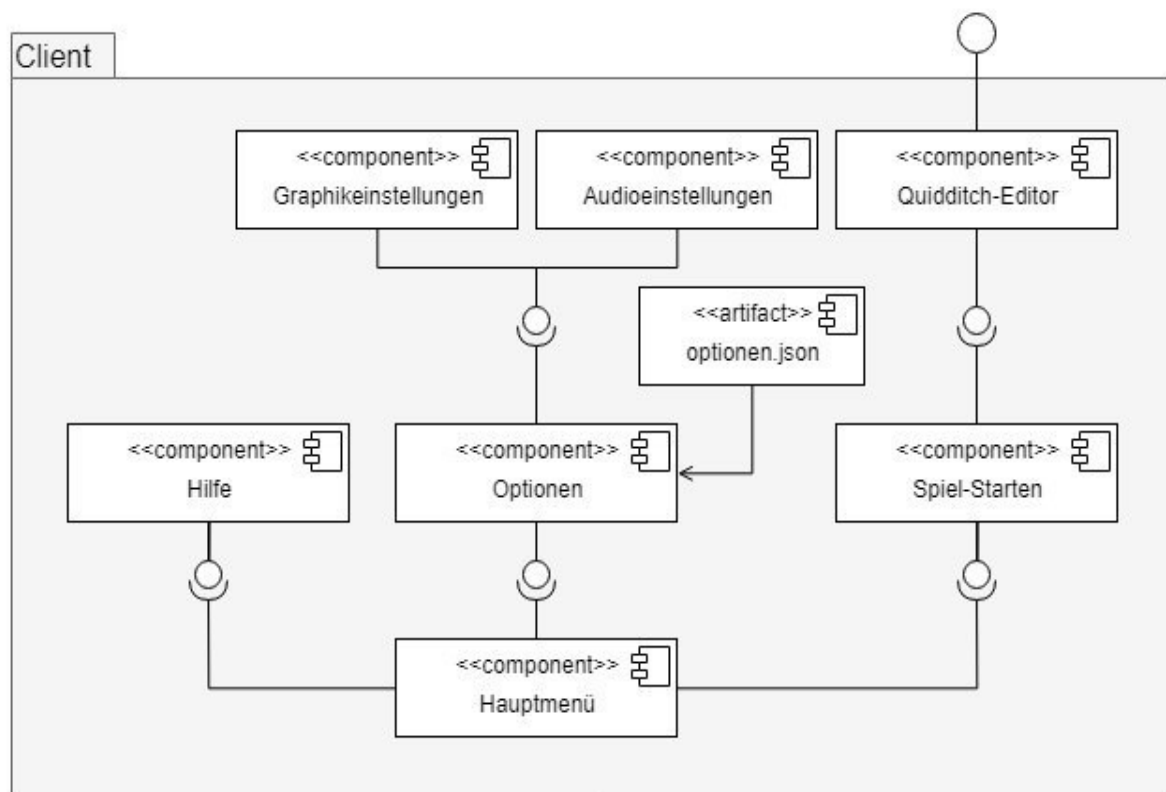
KI: Die KI benötigt eine Json, in der die Teamaufstellung gespeichert ist, damit diese dem Server übergeben und auch bearbeitet werden kann. Zusätzlich fehlt noch die Komponente “Spielen”, mit der sich die KI mit einem Server verbindet.

FAs: 17, 54, 73, 76



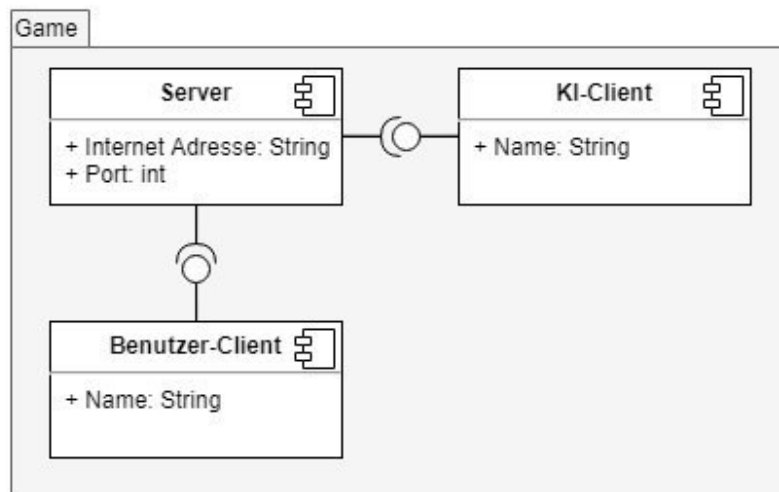
Server: Der Server muss lediglich das Spiel und die Lobby dazu erstellen, dem Benutzer- und KI-Clients beitreten können. Zusätzlich muss er die Teams noch validieren, die von den Clients übergeben werden.

FAs: 15, 17, 53, 54, 55, 70, 71, 72, 73, 74, 76



Client (Benutzer-Client): Der Benutzer-Client muss das Hauptmenü darstellen, in dem die Komponenten “Graphikeinstellungen”, “Audioeinstellungen”, “Hilfe”, “Optionen”, “Spiel-Starten” und der “Quidditch-Editor” erreichbar sind. In der Optionen.json werden die Einstellungen gespeichert, die von Anfang an gegeben sind oder vom Benutzer geändert wurden.

FAs: 01, 02, 03, 04, 05, 06, 17, 54, 70, 71, 73, 75



Game: Das Game verbindet die Komponenten “Server”, “KI-Client” und “Benutzer-Client” und beschreibt das gesamte Spiel und handelt dieses ab.

FAs: 06, 07, 13, 14, 16, 23, 26, 33, 39, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 53, 55, 56, 57, 59, 66, 74