

Einleitung

- in C# geschriebenes onlinefähiges strategiespiel.
- Wie Schach an zwei PCs
- Jeder Spieler macht abwechselnd Züge und probiert den Gegner zu besiegen
- Verschiedene Klassen mit verschiedenen Eigenschaften, Figuren können erzeugt werden, Spielfläche mit unterschiedlichen Eigenschaften
- unfertig, da zu hoher Aufwand

Gliederung

- Menü und alles um das Spiel
- Verbindung
- Spiel

Menü

- Oberfläche
 - optisch angepasst
 - alles in einer Form mit TablessControl
- Optionen
 - Sound
 - Tutorial
- Tutorial
 - Alle wichtigen Informationen

Verbindung

TCP(Transmission Control Protocoll) Verbindung, Server/Client Verhältnis, Klasse Streamreader/writer sendet/empfängt strings, Empfangen passiert in extra Thread, somit muss Spieler nicht auf Empfangen warten, Klasse TCPClient verbindet sich mit Server, im Server überwacht TCPListener den Traffic, senden und empfangen auch über TCPClient

Ablauf:

- Spiel erstellen:
 - Spieler wählt Klasse aus.
 - Spieler wählt Feld aus.
 - Client erstellt Server
 - wartet auf zweiten Spieler
- Spiel beitreten
 - Spieler wählt ebenfalls Klasse
 - gibt IPAdresse ein

- Verbindet sich mit Server
- Server
 - SingleThreaded: da rundenbasiert greifen nie zwei Spieler gleichzeitig auf den Server zu. Innerhalb des Servers einfacher, da im Server alle Abläufe klar. Nicht zwei Programme in einem. Zugriff wird auf Client komplizierter: Für jede Information die von Client an Server geht muss Anfrage vom Server kommen.

Spiel starten, Telnet starten

Client1 „klas“ **„red“**
Klasse des ersten C wird im Server gespeichert

Client1 „fena“ **„Seaside“**
Feldname wird eingestellt. Server lädt Felddaten und Bild

Client2 „feseseaside“ **„blue“**
setzt Feld für Spieler2 und sendet Klasse von Spieler 2 an Server

Wenn beide Spieler selbe Klasse gewählt muss Spieler 2 andere Klasse wählen

Client1 „tabw150020“ **„geklred“**
sendet Clientnummer, Geld und Bewegungspunkte, die die ausgewählte Klasse zur Verfügung stellt. Wechselt zum Tab Spiel spiel startet. Antwort ist „geklred“ was die Klasse des Gegners an den anderen Spieler sendet um Klasse des Gegners einzustellen.

Client2 „tabw140030“ **„geklblue“**
sendet Clientnummer, Geld und Bewegungspunkte, die die ausgewählte Klasse zur Verfügung stellt. Wechselt zum Tab Spiel spiel startet. Antwort ist „geklblue“ was die Klasse des Gegners an den anderen Spieler sendet um Klasse des Gegners einzustellen.

All das ist nur in einem Programm geschrieben, da beide Spieler das selbe Programm verwenden

- Spiel
 - Spielfeld: Jedes einzelne Feld hat eine Nummer hinterlegt, die den zweck des Feldes wiedergibt. Im Client wird beim Click auf ein Feld werden Koordinaten des Feldes gesendet und Server Schickt dann den Feldwert zurück worauf Client die Aktion des Feldes ausführt.
 - SpawnFeld: bei Click auf Feld werden Buttons für die Figuren sichtbar. Man kann nun über diese eine Figur kaufen.
 - FigurClick: bei Klick auf Figur werden Attribute gezeigt und bewegungsmöglichkeiten.
 - RundeBeenden: beendet Runde so dass andere Spieler dran ist.