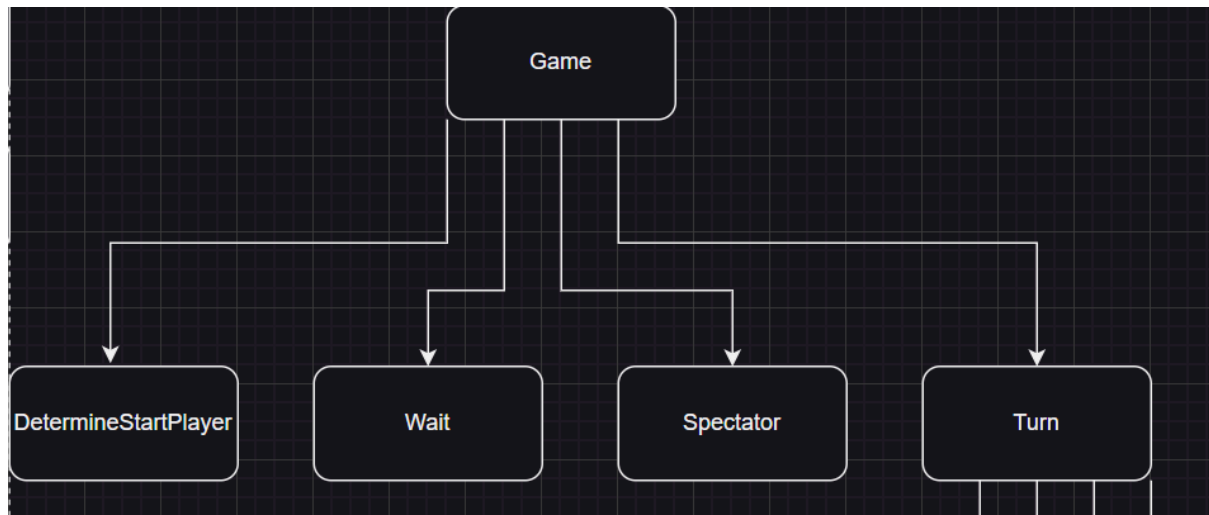


Erläuterungen zu den Zustandsdiagrammen:

Im Dokument Client\_Hierachy\_v0.1.1 (abk. Hierachy) befindet sich in einem Baumdiagramm aufgeschlüsselt, wie die inneren Zustände mit einander zusammen hängen.



In der Abbildung (s.o.) ist dargestellt, dass die Wurzel dieses Baumes (Game) ein Zustandsdiagramm ist, dass die Zustände: DetermineStartPlayer, Wait, Spectator und Turn besitzt.

Wie in der Hierachy zusehen, hat das Zustandsdiagramm ClientState 3 Zustände: Dialogs, Game und Ceremony. Diese Zustände sind das grundlegende Zustandsdiagramm für die gesamte Applikation.

Dialogs beschreibt den StartDialog, das Verbinden/Erstellen eines Servers und die Spiellobby.

Es hat 3 Zustände: StartDialog, NetworkDialog, und Lobby.

Im StartDialog hat der Spieler die Möglichkeiten, einem Server beizutreten, einen zu hosten und das Spiel zu verlassen.

Im NetworkDialog hat der Client, der kein Host ist, die Möglichkeit, IP und Port des Servers einzustellen und kann sich dann, bei valider Eingabe, mit diesem verbinden. Der Host kann nur einen Port angeben und dann diesen Server erstellen.

In der Lobby können alle Spieler eine TSK wählen, müssen das aber nicht tun. Clients (keine Host) können sich bereit machen, wenn keine TSK ausgewählt wurde, wird eine zufällig zugewiesen. Wenn alle anderen Spieler bereit sind, kann der Host das Spiel starten, er kann sich nicht Bereit melden, hat er keine TSK gewählt, wird ihm eine zugewiesen.

Ceremony beschreibt die Siegerehrung, nachdem das Spiel geendet hat. Sie hat 2 Zustände: Podium, hier werden die Sieger auf dem Siegertreppchen dargestellt und Statistics, hier werden Spielstatistiken dargestellt.

Game beschreibt den gesamten Spielablauf eines Clients, es besitzt 4 Zustände: DetermineStartPlayer, Wait, Spectator, Turn.

DetermineStartPlayer beschreibt das Auswürfeln des Startspielers (s.h. Zielbeschreibung). Es hat 2 Zustände: RollRankingDice und WaitRanking.

Wait beschreibt das Warten auf den nächsten Zug, Spectator beschreibt das Zuschauen des Spiels, wenn man bereits alle Figuren im Haus hat und das Spiel nicht beendet wurde.

Turn beschreibt einen Turn eines Spielers und hat 4 Zustände: PowerCard, RollDice, ChoosePiece, MovePiece. Hier wird auch die Regel angewandt, dass man nochmal würfeln kann, wenn man eine 6 gewürfelt hat.

PowerCard beschreibt das Spielen einer PowerCard. Es hat 2 Zustände: ChoosePowerCard, PlayPowerCard. In ChoosePowerCard wird eine PowerCard, die spielbar ist, ausgesucht und in PlayPowerCard, werden Shield und Turbo- Powercard's ausgespielt. Die Turbokarte entfaltet erst beim ChoosePiece/MovePiece ihre Wirkung.

RollDice beschreibt den Ablauf/die Regeln des Würfeln:

Wenn man alle Figuren im Wartebereich hat, bzw. man nur Figuren in finaler Position und im Wartebereich hat, muss man solange würfeln, bis man eine 6 zu bekommt, aber maximal 3 mal, um eine Figur aus dem Wartebereich auf das Startfeld zu ziehen.

ChoosePiece beschreibt das Aussuchen eine spielbaren Figur:

- Bei einer geworfenen 6:
  - Wenn Figur im Wartebereich:
    - Startfeld frei:
      - Ziehe aus dem Wartebereich ok
    - Startfeld nicht frei:
      - Bei turbo=0:
        - Zug verwirkt ok
      - Bei Turbo !=0:
        - Figur auf SF kann bewegt werden:
          - Figur auf dem Startfeld ok
        - Figur auf dem Startfeld kann nicht bewegt werden:
          - freie Figurenwahl
  - Wenn keine Figur im Wartebereich:
    - Turbo=0:
      - Zug verwirkt
    - Turbo !=0:
      - Freie Figurenwahl
- bei geworfenen 1-5:
  - Turbo !=0:
    - Wenn Figur im Wartebereich:
      - Startfeld frei:
        - frei Figurenwahl
      - startfeld nicht frei:
        - Figur auf dem Startfeld kann nicht bewegt werden:
          - freie Fgurenwahl
        - Figur auf dem Startfeld bewegbar:
          - Figur auf dem Startfeld
    - Wenn keine Figur im Wartebereich:
      - freie Figurenwahl
  - Turbo=0: Zug verwirkt