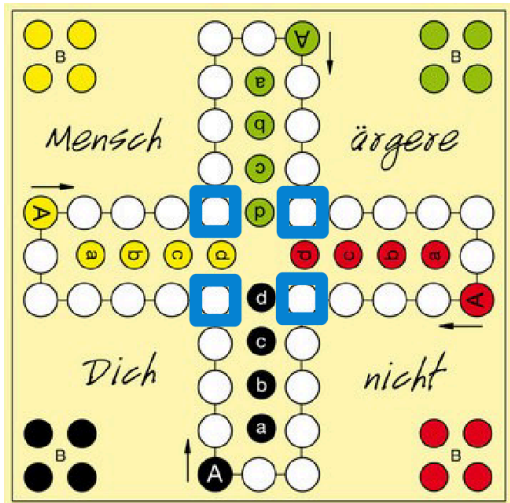


Glossar

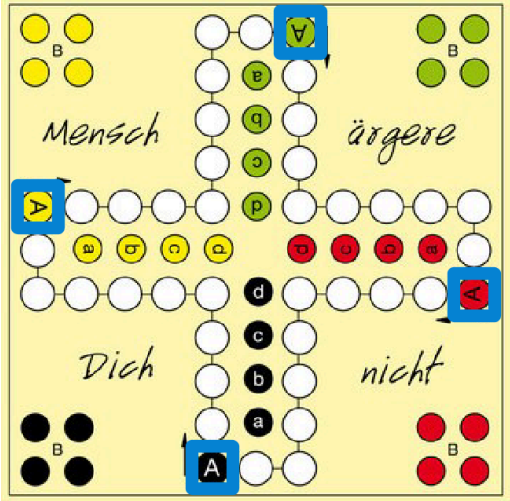
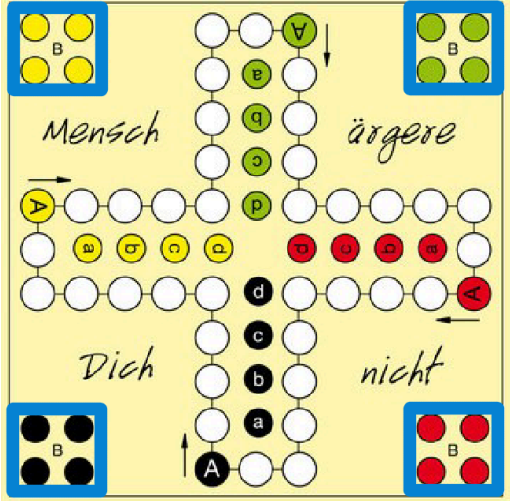
Ablagestapel	Der Ablagestapel ist der Stapel, auf den Karten abgelegt werden, die nicht mehr im Spiel sind.
aktive Figur	Eine Figur, die weder im Wartebereich, noch im Haus ist.
Auflösung	Eine Auflösung beschreibt die Anzahl der horizontalen und vertikalen Bildpunkte (Pixel) auf einem Bildschirm. Sie wird in der Form Breite x Höhe angegeben.
Augenzahl	Mit Augenzahl ist die Anzahl der Augen gemeint, die nach einem Wurf nach oben zeigen.
Bereitschaftsstatus	Der Zustand eines Spielers in der Lobby, der anzeigt, ob der Spieler bereit ist, das Spiel zu beginnen.
Bonusfeld (BonusNode)	
Bonuskarte (PowerCard)	Eine Karte, wenn ausgespielt, hat einen Effekt auf das Spiel. Diese dürfen nur direkt vor dem Würfeln ausgespielt werden. Es stehen Turbo, Schild und Tausch zur Verfügung.
Bewegung (Move) <i>“eine Figur ziehen” entspricht der Bewegung einer Figur durch einen Spieler</i>	Die Bewegung ist das Voranschreiten einer Figur nach einmaligem Würfeln, um die gewürfelte Augenzahl.
Client	Der Client ist das Gerät, das eine Verbindung zu

	einem Server aufbaut, um einem Spiel beizutreten. Im Spiel ist man der Client, wenn man sich mit dem Server eines Hosts verbindet.
Dialogfenster	Ein Dialogfenster ist ein kleines, eigenständiges Fenster, das in einer Anwendung erscheint, um Informationen anzuzeigen oder Benutzereingaben zu erhalten.
DNS-Adresse	Eine DNS-Adresse (Domain Name System) wandelt eine Domain, wie z.B. „spielserver.de“, in eine IP-Adresse um, sodass sie im Internet gefunden werden kann. DNS-Adressen sind für Menschen leichter zu merken als numerische IP-Adressen.
Effektsound	Ein Sound, der einem spezifischen Spielereignis zugeordnet ist
Feld (Node)	Ein Feld, das weder zum Wartebereich oder zum Haus gehört, noch ein Bonusfeld ist.
Figur im Haus, die sich bewegen kann (activeHomePiece)	Eine Figur im Haus. Sie kann nicht übersprungen oder mit ihr die Plätze getauscht werden. Sie kann sich bewegen.
Figur auf dem Start (startPiece)	Eine Figur, die auf dem Startfeld steht.
Figur im Spiel (activePiece)	Eine Figur, die sich auf dem Spielfeld befindet und weder im Wartebereich (WaitingArea) noch im Haus (Home) ist. Sie kann während des Spiels bewegt werden. Nur auf diesen Figuren können Bonuskarten eingesetzt werden.
Figur im Wartebereich (waitingPiece)	Eine Figur im Wartebereich. Wird eine 6 gewürfelt, wird diese auf das Startfeld gezogen.
verbleibende Figur (remainingPiece)	Alle Figuren, die nicht im Haus, auf ihrer endgültigen Position sind.
fertige Figur (finishedPiece)	Eine Figur, die im Haus ist und dort auf dem Feld, das am weitesten vom Eingang entfernt und noch nicht von einer anderen Figur besetzt ist, steht.
finale Position einer Figur	Eine Figur im Haus, welche sich nicht mehr bewegen kann, da das Haus bis zu ihrer Position befüllt ist, steht auf ihrer finalen Position.
FPS	Die Anzahl der Bilder, die das Spiel pro Sekunde

	<p>darstellt. Höhere FPS sorgen für flüssigere Animationen und eine höhere Reaktionsgeschwindigkeit des Spiels. Niedrige FPS können zu Rucklern führen.</p>
GUI	<p>Das Graphical User Interface (GUI), auf Deutsch grafische Benutzeroberfläche, ist die visuelle Schnittstelle des Spiels, über die die Spieler mit den Spielfunktionen interagieren. Sie umfasst alle sichtbaren Elemente wie Buttons, Menüs und Anzeigen, die eine intuitive und benutzerfreundliche Bedienung ermöglichen.</p>
Haus (HomeArea)	
Host	<p>Der Host ist derjenige, der das Spiel auf einem Server startet und anderen Spielern erlaubt, sich zu verbinden. Wenn du ein Spiel hostest, agierst du als Server.</p>
IPv4-Adresse	<p>Eine IPv4-Adresse ist eine eindeutige numerische Adresse, die ein Gerät im Netzwerk identifiziert. Sie besteht aus vier durch Punkte getrennten Zahlen (z.B. 192.168.0.1).</p>
Lobby	<p>Die Lobby dient als Ausgangspunkt, um vor Beginn des Spiels grundlegende Einstellungen vorzunehmen. In dieser Phase können die Spieler ihre Farbe auswählen, die gleichzeitig mit der Auswahl einer Teilstreitkraft (TSK) der Bundeswehr verknüpft ist.</p>
Netzwerk-Dialog	<p>In diesem Dialog werden die IP / Port Einstellung festgelegt und von dem man sich auf einen Server verbinden kann.</p>
Netzwerkverbindung	<p>Eine Netzwerkverbindung ist eine Verbindung</p>

	zwischen zwei oder mehr Geräten, die den Austausch von Daten über ein Netzwerk ermöglicht, beispielsweise über das Internet oder ein lokales Netzwerk (LAN).
Normale Ansicht (Kamera)	Stellt das Spielfeld in einer dreidimensionalen Vogelperspektive darstellt, als ob es auf einem Tisch liegen würde. Die Powerkarten der Gegner sind verdeckt sichtbar. In der Mitte des Spielfelds befindet sich der Stapel der Powerkarten, dabei wird auch die Anzahl der verbleibenden Karten im Stapel angezeigt.
Objekt anwählen	Objekt wird durch einen Klick angewählt, was durch eine Hervorhebung deutlich gemacht wird. Durch einen weiteren Klick wird es wieder abgewählt.
Objekt auswählen	Ein angewähltes Objekt kann durch einen Klick auf den "Bestätigen"-Button ausgewählt werden.
Runde (Round)	Eine Runde beschreibt den vollständigen Zyklus, in dem alle Spieler jeweils einen Zug absolviert haben.
Router	Ein Router ist ein Netzwerkgerät, das Datenpakete zwischen verschiedenen Netzwerken weiterleitet und den effizientesten Weg für die Übertragung bestimmt. Er verbindet lokale Netzwerke (LANs) mit größeren Netzwerken, wie dem Internet, und verwaltet den Datenverkehr zwischen diesen.
Schlagen	Eine Figur wird geschlagen, wenn eine Figur einer anderen Farbe auf ihr Feld zieht und sie keinen Schild besitzt, wenn eine Figur geschlagen wurde, kehrt sie in ihr Wartebereich zurück.
Screen Tearing	Ein visueller Effekt, bei dem das Bild "zerreißt", weil mehrere Frames gleichzeitig dargestellt werden. Dies passiert, wenn die FPS des Spiels nicht mit der Bildwiederholrate des Monitors synchronisiert sind.
Spielereignis	Ein besonderes Ereignis im Spiel, Beispiele hierfür sind Figuren werden geschlagen, Bonuskarte wird gespielt ...
Spielerfortschritt	Der Fortschritt eines spezifischen Spielers anhand der Position der Figuren auf dem Feld und deren Distanz zum Haus, sowie Zustand der

	jeweiligen Figur, ob diese sich im Haus, Wartebereich oder auf dem Feld befindet.
Stapel	Ein Kartenstapel ist ein Stapel für das Ziehen verdeckter Spielkarten.
Start-Aufstellung	Je Spieler: 1x Figur auf Start, 3x Figur im Haus, 1x Sonderkarte auf der Hand
Strategische Ansicht (Kamera)	Stellt das Spielfeld von oben in einer zweidimensionalen Perspektive dar. Diese Ansicht bietet eine klare Übersicht über das gesamte Spielfeld, ideal für die strategische Planung der Züge.
Technische Auszeit (technical timeout)	Eine technische Auszeit (technical timeout) ist eine geplante oder spontane Unterbrechung in einem technischen System oder einer Anwendung, um technische Probleme zu beheben. (Verbindungsverlust)
Platzierung	Die Platzierung wird jedem Spieler ein Platz zugeordnet.
Port	Ein Port ist eine numerische Schnittstelle, die bestimmt, über welche "Tür" ein Computer auf einen Netzwerkdienst zugreift. Der Standardport für dieses Spiel ist "12345", aber auch andere Ports können genutzt werden. (0–65535)
Schlagen	Eine Figur wird geschlagen, wenn eine Figur einer anderen Farbe auf ihr Feld zieht und sie keinen Schild besitzt, wenn eine Figur geschlagen wurde, kehrt sie in ihr Wartebereich zurück.
Schlagzwang	Bei der Auswahl, entweder eine Figur auf ein leeres Feld zu ziehen oder mit einer anderen Figur eine gegnerische Figur zu schlagen, muss die Option des Schlagens gewählt werden.
Server	Ein Server ist ein Computer oder System, das Daten, Dienste oder Ressourcen in einem Netzwerk bereitstellt und Anfragen von Clients verarbeitet.
Siegerehrung	Eine Ansicht, welche die Platzierungen der Spieler anzeigt.

Start / Start-Feld (StartNode)	
Start-Dialog	Das erste Fenster nach dem Öffnen der Applikation, in dem man seinen Benutzernamen eingibt und dann in den Netzwerk-Dialog geht.
Teilstreitkraft (TSK)	Teilstreitkraft der Bundeswehr, die gewählt werden kann, ersetzt die klassischen Farben in Mensch ärgere dich nicht. Es stehen das Heer, die Marine, die Luftwaffe und der Cyber- und Informationsraum (CIR) zur Verfügung.
Threshold	Bezeichnet einen Schwellwert, dessen Über- oder Unterschreiten eine Aktion zur Folge hat.
Überspringen von Figuren	Steht zwischen Start- und Zielfeld des Zuges eine Figur in der Laufbahn, kann diese Figur übersprungen werden.
unterdrückter Schild	Der Schild einer Figur ist unterdrückt, solange diese auf einem Start steht. Ein unterdrückter Schild schützt nicht.
Wartebereich (WaitingArea)	

Würfeln	Der Spieler wirft einen 6-seitigen, fairen Würfel mit den Augenzahlen 1,2,3,4,5,6. Mit einer Wahrscheinlich von $\frac{1}{6}$ pro Seite.
Verbindungsabbruch	Ein Verbindungsabbruch ist gemeint, wenn ein Spieler willentlich, durch einen Klick auf "Spiel verlassen", das Spiel verlässt.
Verbindungsverlust	Ein Verbindungsverlust kommt zustande, wenn entweder die Netzwerkverbindung abbricht, oder aber das Spiel abstürzt.
Vsync	<p>VSync (Vertikale Synchronisation) passt die Bildrate des Spiels an die Bildwiederholrate des Monitors an, um Screen Tearing (horizontale Bildrisse) zu verhindern.</p> <p>Aktiviert: Verhindert Bildrisse, sorgt für eine flüssige Darstellung, kann aber zu leichtem Input-Lag führen.</p> <p>Deaktiviert: Höhere Bildrate, aber Risiko von Screen Tearing, besonders bei schnellen Bewegungen.</p>
Zielfeld	Das Feld, auf das eine Figur nach dem Würfeln gezogen wird.
Zug (Turn)	<p>Ein Zug bezeichnet alle Handlungen eines Spielers, die er von dem Moment an ausführt, in dem er an der Reihe ist, bis zu dem Moment, in dem der nächste Spieler an der Reihe ist.</p> <p>Unter "alle Handlungen eines Spielers" versteht man das Ziehen und Setzen von Bonuskarten, sowie das Würfeln und Bewegen von Figuren.</p>
Zuschauer	<p>Ein Zuschauer nimmt nicht am Spiel teil, sondern kann ausschließlich das Spielgeschehen verfolgen.</p> <p>Spieler, die alle Figuren in ihr Haus bringen, werden zu Zuschauern.</p>