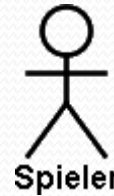


Projektspezifikation der Gruppe CCTD

Cube Circle Tower Defense

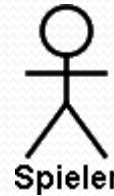
Usecases (1)

- **Spiel starten**
- **Turm bauen**
- **Turm upgraden**
 - Selbst upgraden
 - Team upgraden
- Geld verschenken
- Chatten



Usecases (2)

- Optionen anpassen
- Spiel beitreten
- Spiel beenden



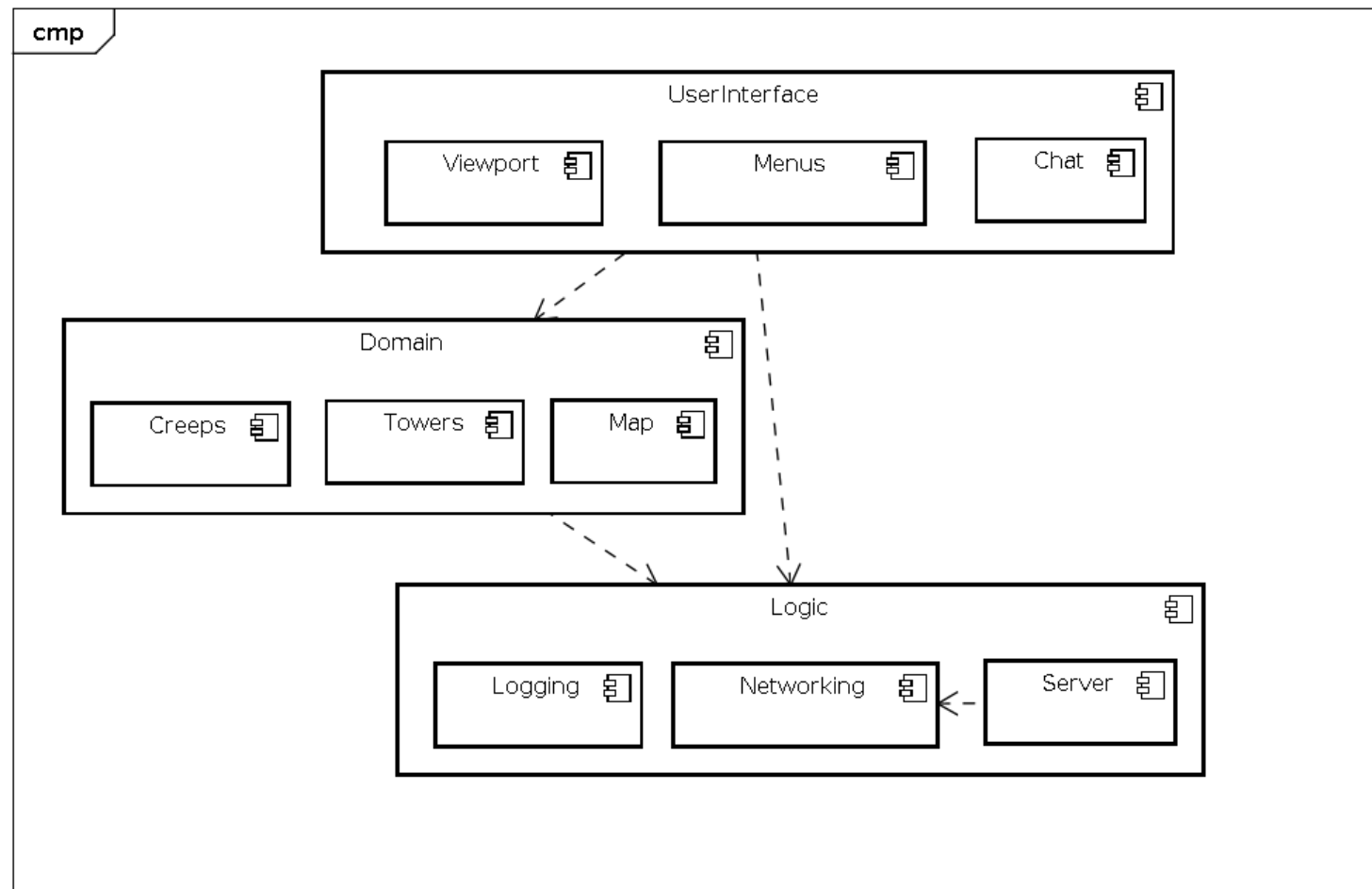
- **Spiel hosten**



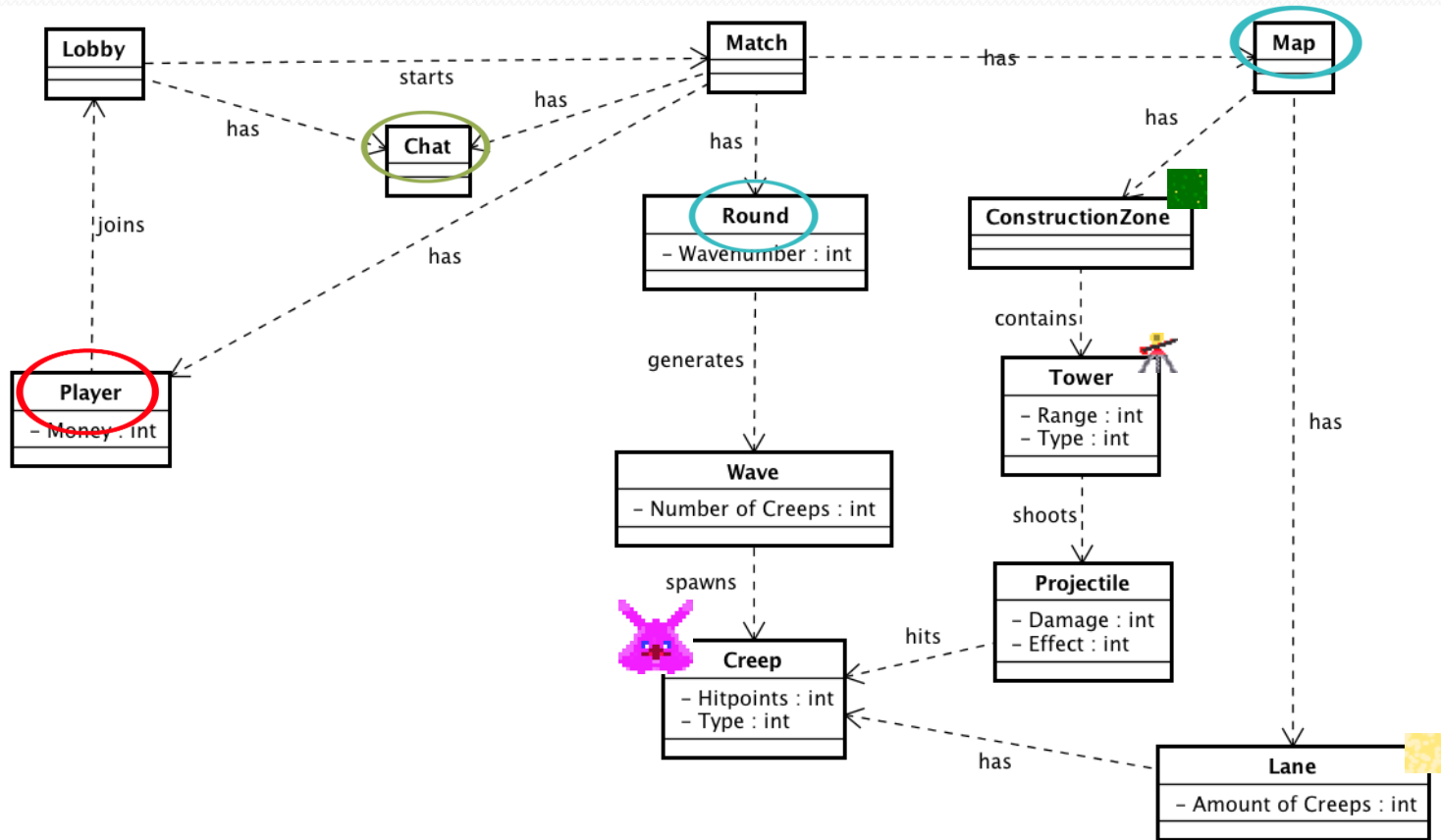
Zusätzliche Spezifikationen

- Realtime Spiel
- Spieler Focus (Spieler Kamera)
- Design des Interfaces
- Opensource

Logische Architektur



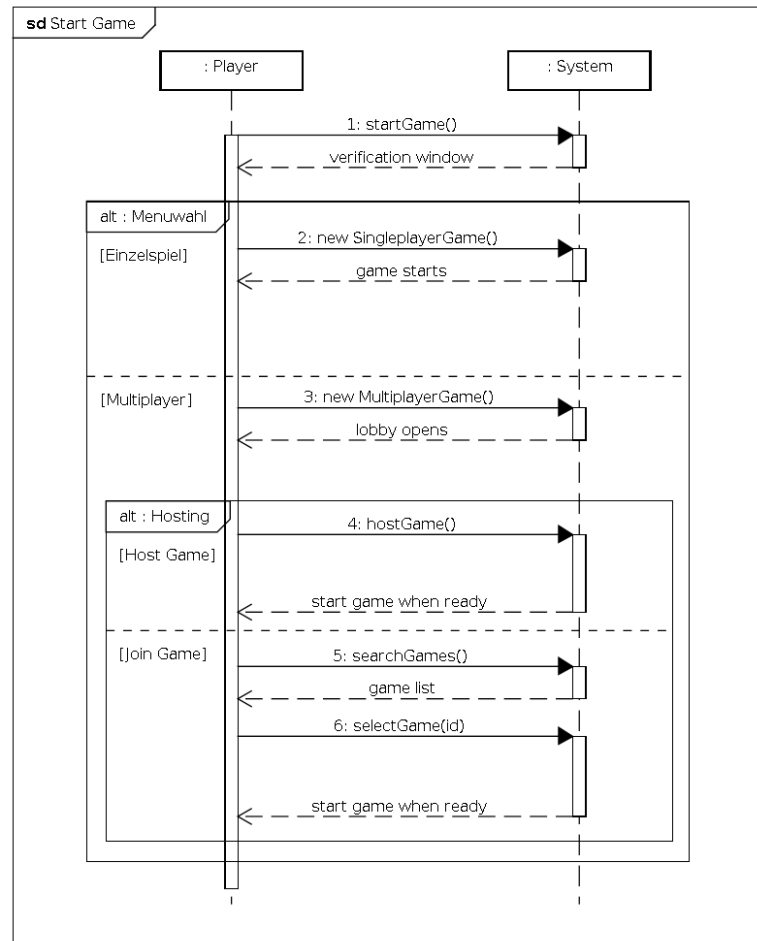
Domain Model



System Sequenzdiagram

- Start Game UseCase

- StartGame
- SingleplayerGame
- MultiplayerGame
- HostGame
- SearchGames
- SelectGame



Systemoperationen (1)

- Gemäss Buch

5.1 Contract CO1: startGame

Operation:	<code>void startGame()</code>
Querverweise:	Use Cases: Start Game
Vorbedingungen:	-
Nachbedingungen:	└ Das Spiel wurde gestartet └ Das Anmeldefenster ist erschienen

5.2 Contract CO2: new SingleplayerGame

Operation:	<code>new SingleplayerGame()</code>
Querverweise:	Use Cases: Start Game
Vorbedingungen:	- Das Spiel wurde bereits gestartet - Der Benutzer ist mit dem Server verbunden
Nachbedingungen:	└ Ein Einzelspieler-Spiel wurde gestartet

5.3 Contract CO3: new MultiplayerGame

Operation:	<code>new MultiplayerGame()</code>
Querverweise:	Use Cases: Start Game
Vorbedingungen:	- Das Spiel wurde bereits gestartet - Der Benutzer ist mit dem Server verbunden
Nachbedingungen:	└ Die Multiplayer Lobby wird angezeigt

Systemoperationen (2)

- Gemäss Buch

5.4 Contract CO4: hostGame

Operation:	<code>void hostGame()</code>
Querverweise:	Use Cases: Start Game
Vorbedingungen:	<ul style="list-style-type: none">- Das Spiel wurde bereits gestartet- Der Spieler hat den Multiplayer Modus gewählt
Nachbedingungen:	<ul style="list-style-type: none">└ Der Spieler hostet ein Spiel und wartet auf weitere Spieler└ Sind alle Spieler bereit, wird das Multiplayer Spiel gestartet

5.5 Contract CO5: searchGame

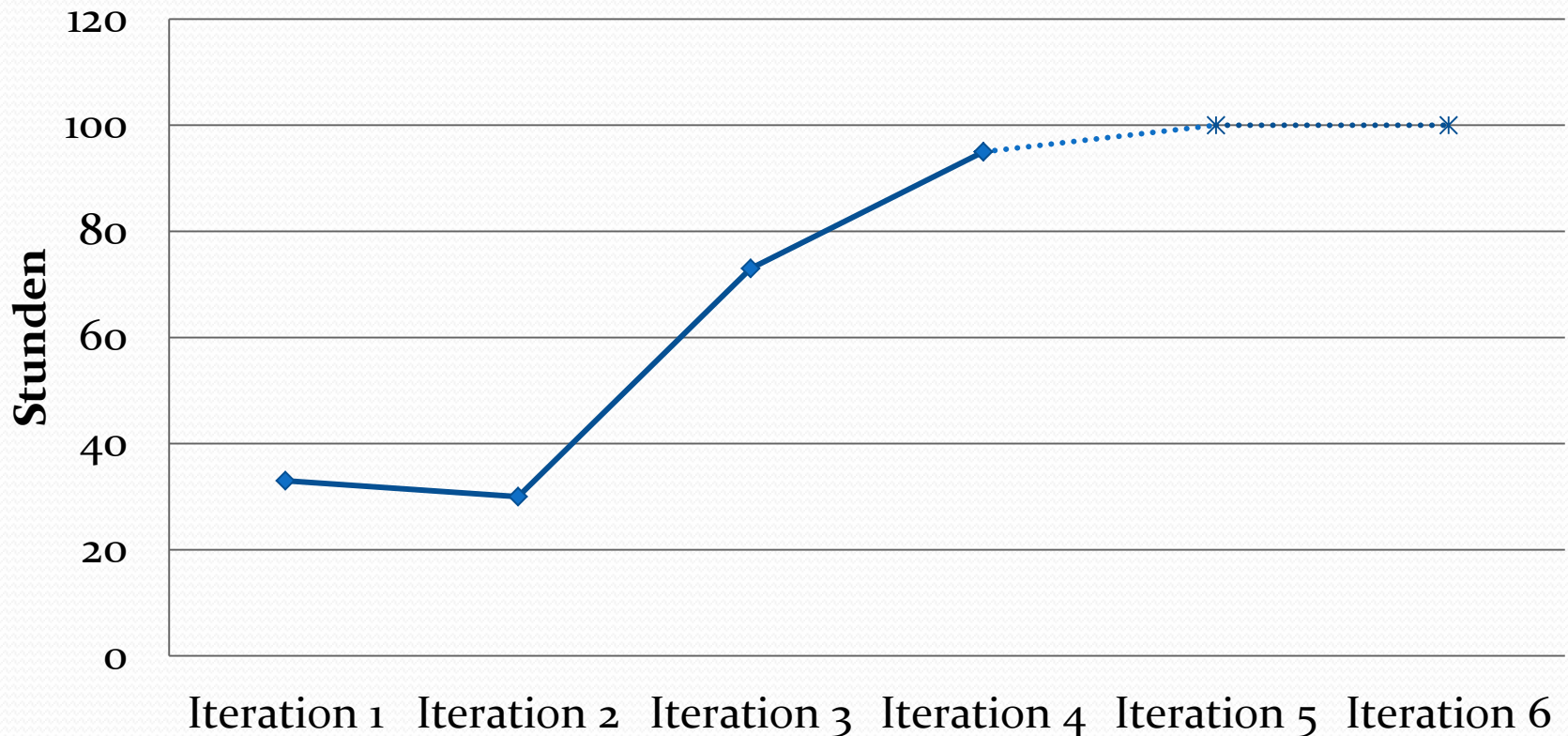
Operation:	<code>Game[] searchGame()</code>
Querverweise:	Use Cases: Start Game
Vorbedingungen:	<ul style="list-style-type: none">- Das Spiel wurde bereits gestartet- Der Benutzer ist mit dem Server verbunden- Der Spieler hat den Multiplayer Modus gewählt
Nachbedingungen:	<ul style="list-style-type: none">└ Es erscheint eine Liste mit den zur Zeit gehosteten Spielern, welche noch nicht gestartet sind.

5.6 Contract CO6: selectGame

Operation:	<code>Game selectGame(int id)</code>
Querverweise:	Use Cases: Start Game
Vorbedingungen:	<ul style="list-style-type: none">- Das Spiel wurde bereits gestartet- Der Benutzer ist mit dem Server verbunden- Der Spieler hat den Multiplayer Modus gewählt- Der Spieler hat gewählt, dass er einem Spiel beitreten will
Nachbedingungen:	<ul style="list-style-type: none">└ Der Spieler hat ein Spiel gewählt und wartet auf weitere Spieler└ Sind alle Spieler bereit, wird das Multiplayer Spiel gestartet

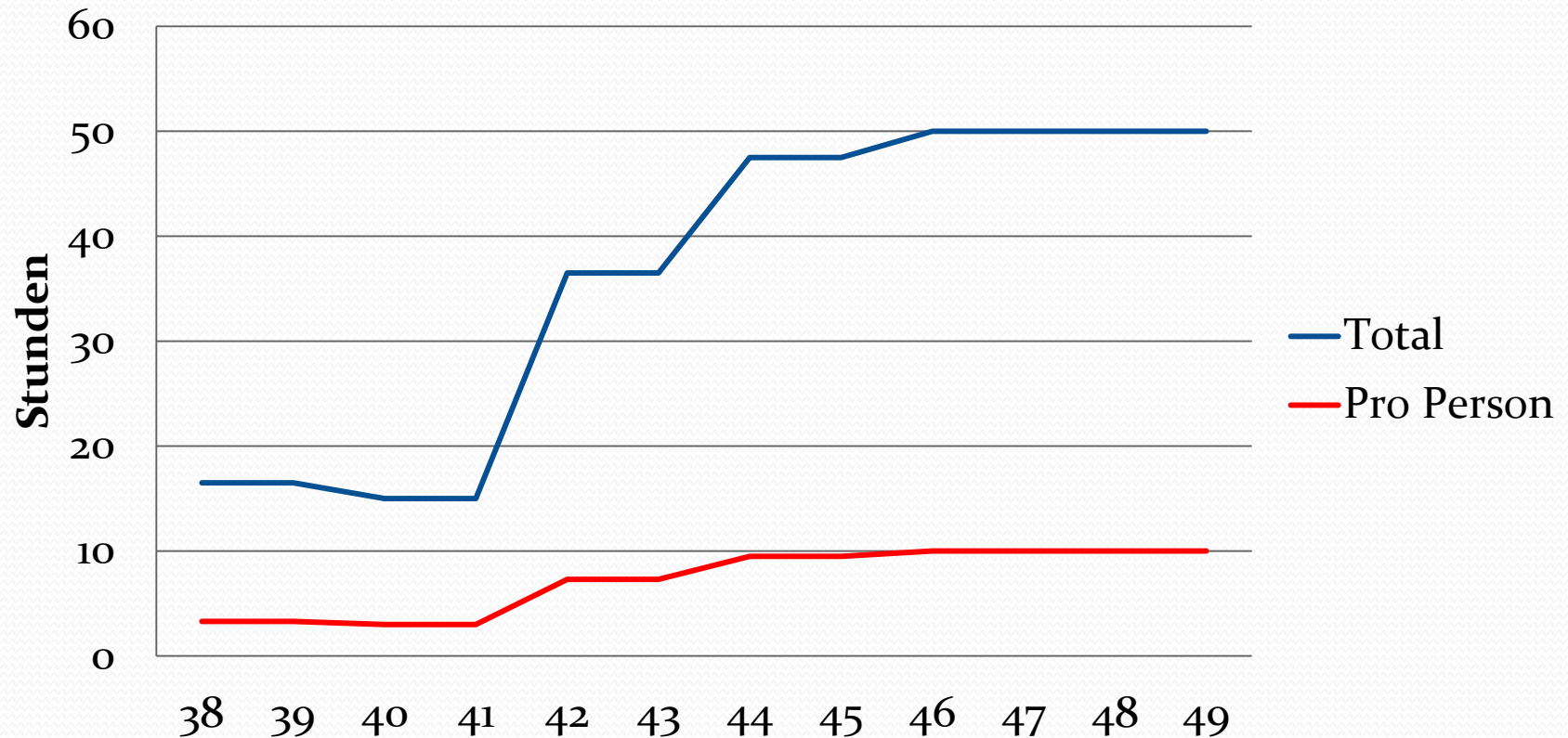
Projekt Management(1)

Aufwände pro Iteration (2 Wochen)



Projekt Management(1)

Aufwände pro Kalenderwoche



Projekt Management(3)

- Fazit:
 - Aufwandschätzung wird runter korrigiert auf 450 Stunden
 - Ein paar Tasks wurden am Start des Projekts nicht durchgeführt, was zu erhöhtem Aufwand am Schluss des Projekts führen wird.



Schlusswort