



ANFORDERUNGSANALYSE DER TEILKOMPONENTE CLIENT

Modul 326 OOP

Version 1.0
Inf2020g

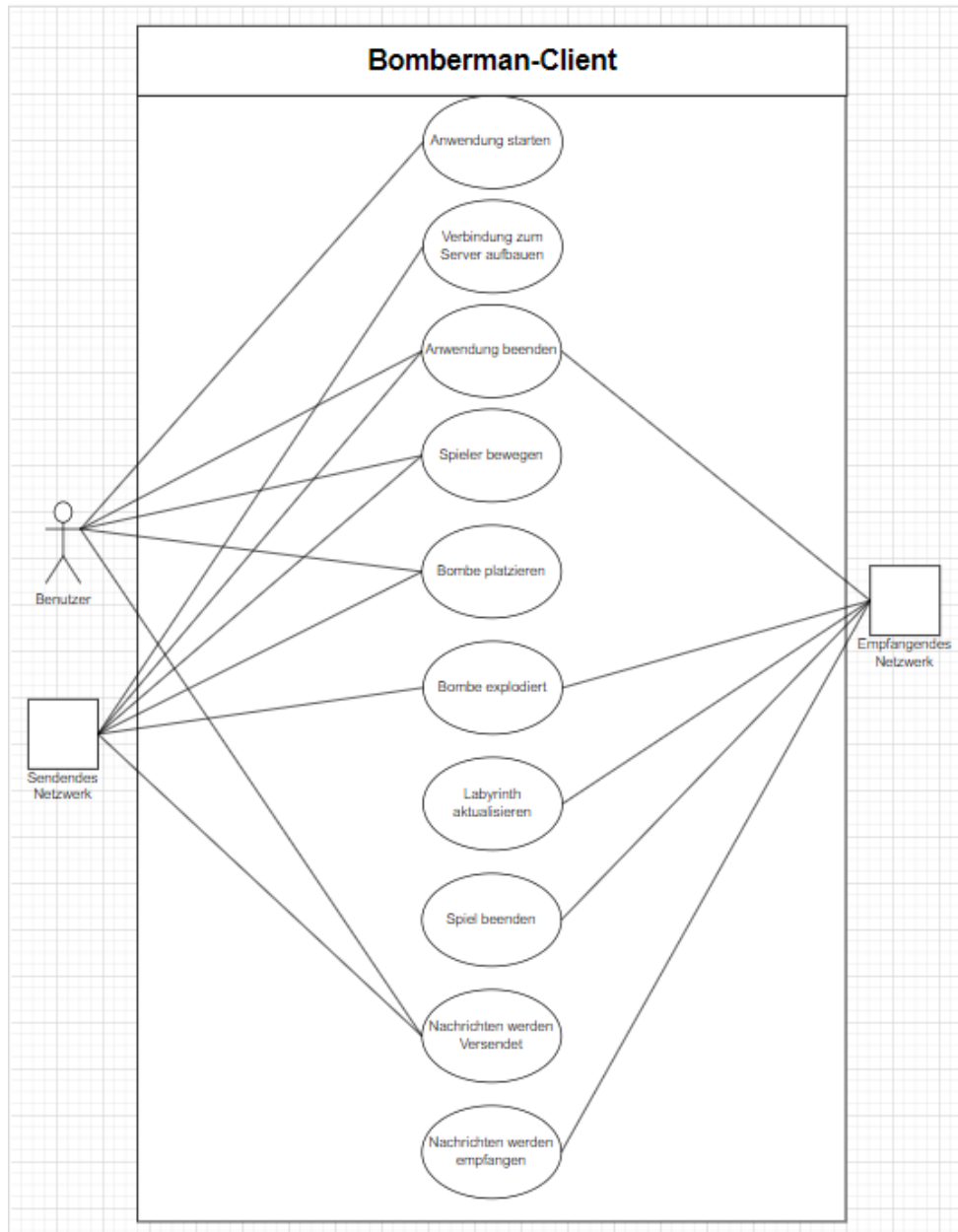
Flori Axhanela, Yassin Butt
13.09.2022

Inhaltsverzeichnis

Anwendungsfälle.....	1
Anwendung Starten.....	1
Standardablauf:	1
Alternative Abläufe:	1
Verbindung zum Server aufbauen.....	2
Standardablauf:	2
Alternative Abläufe:	2
Anwendung beenden:	2
Standardablauf:	2
Alternative Abläufe:	2
Spieler bewegen	2
Standardablauf:	2
Alternative Abläufe:	2
Bombe platzieren	2
Standardablauf:	2
Alternative Abläufe:	2
Bombe explodiert:	2
Alternative Abläufe.....	2
Labyrinth aktualisieren	3
Standardablauf:	3
Alternative Abläufe:	3
2. Fehler bei der Datenübertragung.....	3
Spiel beenden.....	3
Standardablauf:	3
Alternative Abläufe:	3
Nachrichten werden versendet.....	3
Standardablauf:	3
Alternative Abläufe:	3
Nachrichten werden empfangen	3
Alternative Abläufe.....	3
Fachklassendiagramm	4

Anwendungsfälle

Im Bild unten dran sehen Sie unser Use-Case Diagramm. Dort Zeigen wir die Funktionen der Teilkomponente Client an. Die Verschiedenen Anwendungsfälle werden hier mit drei verschiedenen Akteuren verbunden und werden weiter unten noch in einem Standardablauf & in Alternativabläufe beschrieben.



Anwendung Starten

Standardablauf:

1. Der Benutzer Startet die Anwendung auf seinem Gerät
2. Der Spieler meldet sich mit einem Spielernamen an

Alternative Abläufe:

1. Das Gerät des Spielers hat eine Fehlfunktion
2. Man meldet sich als Fünfter Spieler an
3. Man benutzt einen Namen den es schon gibt

Verbindung zum Server aufbauen

Standardablauf:

1. Das Netzwerk stellt eine Verbindung zwischen Client und Server

Alternative Abläufe:

1. Das Netzwerk kann keine Verbindung zum Server herstellen
2. Der Server läuft noch nicht

Anwendung beenden:

Standardablauf:

1. Einer der anderen Spieler verlässt das Spiel
2. Man wird informiert, dass der andere Spieler das Spiel verlassen hat
3. Das Spiel wird abgebrochen
4. Der Bomberman-Client informiert den Benutzer, dass das Spiel abgebrochen worden ist
5. Der Bomberman-Client wartet auf das nächste Spiel

Alternative Abläufe:

1. Das Spiel wird nicht richtig abgebrochen

Spieler bewegen

Standardablauf:

1. Der Benutzer bedient die W, A, S oder D Taste um den Spieler nach oben, links, unten oder rechts zu bewegen

Alternative Abläufe:

1. Vor dem Spieler ist ein Block oder eine Bombe. Der Spieler kann nicht dort hin.
2. Der Spieler ist tot und kann nichts machen

Bombe platzieren

Standardablauf:

1. Der Benutzer legt die Bombe mit der Leertaste

Alternative Abläufe:

1. Der Benutzer hat schon eine Bombe gelegt
2. Der Spieler ist tot und kann nichts machen

Bombe explodiert:

1. Netzwerk sendet die Information, dass die Bombe explodiert ist an den Server
2. Netzwerk empfängt die Information, dass die Bombe explodiert ist vom Server

Alternative Abläufe

1. Problem bei der Netzwerkverbindung
2. Fehler bei der Datenübertragung

Labyrinth aktualisieren

Standardablauf:

1. Wir empfangen vom Server das aktualisierte Labyrinth

Alternative Abläufe:

1. Problem bei der Netzwerkverbindung
2. Fehler bei der Datenübertragung

Spiel beenden

Standardablauf:

1. Der Benutzer beendet das Spiel
2. Man wird informiert, dass man das Spiel verlassen hat
3. Das Spiel wird abgebrochen
4. Der Bomberman-Client informiert den Benutzer, dass das Spiel abgebrochen worden ist
5. Der Bomberman-Client wartet auf das nächste Spiel

Alternative Abläufe:

1. Das Spiel wird nicht richtig abgebrochen
2. Terminierungsanfrage wurde nicht korrekt gesendet. Spiel stürzt ab

Nachrichten werden versendet

Standardablauf:

1. Der Benutzer versendet eine Nachricht

Alternative Abläufe:

1. Nachricht zu lang
2. Spiel hat bereits begonnen
3. Problem bei der Netzwerkverbindung

Nachrichten werden empfangen

1. Der Benutzer empfängt eine Nachricht
2. Die Nachricht wird angezeigt

Alternative Abläufe

1. Spiel hat bereits begonnen
2. Problem bei der Netzwerkverbindung

Fachklassendiagramm

Im Fachklassendiagramm zeigen wir unsere verschiedenen Klassen und deren Beziehungen. Dort werden Klassen aufgelistet wie Player, Bomb, Labyrinth etc.

Im Unteren Bild wird dies noch besser Dargestellt

