

Aufgabe 1

Funktionalen Anforderungen

1. Burg und der Schatz befinden sich nur auf Wiesenfeldern.
Spielidee (3. Beschreiben der Spielidee)
2. Burg und Schatz befinden sich nicht auf demselben Feld.
Spielidee (3. Beschreiben der Spielidee)
3. Jeder Kartenhälfte muss mindestens 3 Bergfelder, 15 Wiesenfelder und 4 Wasserfelder beinhalten.
Spielidee (3. Beschreiben der Spielidee)
4. Die gesamte Karte hat immer eine fixe Ausdehnung von 64 Feldern.
Spielidee (3. Beschreiben der Spielidee)

Nicht funktionaen Anforderungen

1. Ein Spiel muss nicht länger als 200 Spielaktionen sein.
Spielidee (3. Beschreiben der Spielidee)
2. Jede rundbasierte Spielaktion muss nicht länger als 3 Sekunden dauern.
Spielidee (3. Beschreiben der Spielidee)
3. Abfrage zum Spielstatus mindestens eine Zeitspanne von 0,4 Sekunden
Netzwerkprotokoll (Abfrage des Spielstatus)

Designbedingung

Der Client sendet eine HTTP Post Request mit einer XML Nachricht im Body an folgenden Endpunkt:

`http(s)://<domain>:<port>/games/<SpielID>/players`

Netzwerkprotokoll (5. Registrierung eines Cllients)

Aufgabe 2

Name: Avatar Bewegung

Beschreibung und Priorität: Avatar kann nur Oben, Links, Rechts, Unten bewegen. Priorität: Hoch.

Relevante Anforderungen: funtionalen(4), Im Problemfall sind exceptionName und exceptionMessage mit Details zum Problem befüllt sowie das state Element mit dem Text Error gefüllt, Kein Fehler vorliegen ist state mit dem Wert Okay befüllt(8.2 Antwort des Servers)

Relevante Business Rules: Nicht länger als 200 Spielaktionen dauern darf. (200 Bewegung), Die gesamte Karte hat immer eine fixe Ausdehnung von 64 Feldern (wichtig wegen Grenzen)

Impuls/Ergebnis Listen:

Die Karte muss bereits generiert sein, sowohl Spieler als auch Burgen sind platziert. Das Spiel muss sich in der aktiven Phase befinden und dieser Spieler muss auch am Zug sein.

Szenario 1- Avatar sendet: Sendet einen legalen Zug-bekommt responseEnvelope mit „Okay“ state

Szenario 2-Avatar sendet: Sendet einen illegalen Zug- Außerhalb der Karte (Der Server antwortet generisch mit einem responseEnvelope, Daher im Problemfall sind exceptionName und exceptionMessage mit Details zum Problem befüllt sowie das state Element mit dem Text Error gefüllt)

Sendet einen illegalen Zug – im Wasser (Spiel verloren)

Benutzergeschichten: Nachdem die KI eine Route zum Ziel angefordert hat, sendet die KI einen Befehl an den Server, nachdem sie den «okay» Status erhalten hat, wird die Karte des Clients geändert

Benutzerschnittstelle: Wie oben erwähnt, ändert jedes Team die Karte, nachdem der Server genehmigt wurde.

Externe Schnittstellen:

Endpunkt: Domain Name mit Port, SpielID /moves

Beispiel der Nachricht:

Player ID und Move (Right, Left, Up, Down)

Aufgabe 2



