



Softwaregrundprojekt

Institut für Softwaretechnik und Programmiersprachen | WiSe 2019/20 Prof. Dr. Matthias Tichy, Florian Ege, Dennis Jehle

Meilenstein 2: Anwendungsfälle und Abläufe im System

Bearbeitungsdauer: 8 Stunden, Abgabetermin: 22.12.2019

Tutor: Timo Zuccarello

Team: 003, Mitglieder: Akın Kula, Atakan Özsoy, Ayşe Baş, Italgo Walter Pellegrino, Jonas Frei, Salih Şakar

1 Anwendungsfälle

1.1 Anwendungsfalldiagramm für den Benutzer-Client

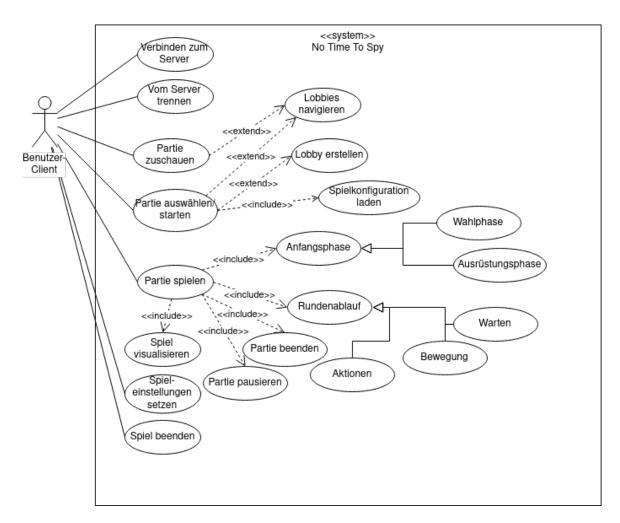


Abbildung 1: Anwendungsfalldiagramm für den Benutzer-Client

1.1.1 Anwendungsfalldiagramm Editor

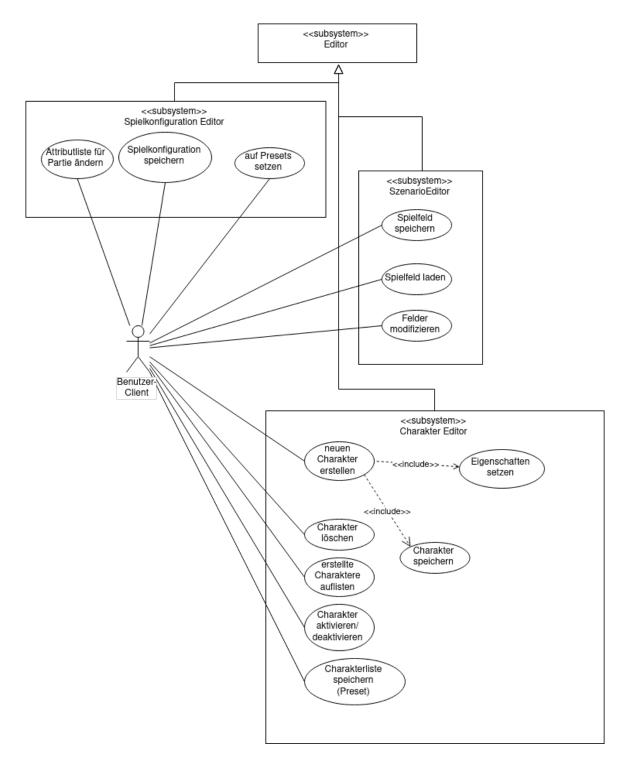


Abbildung 2: Anwendungsfalldiagramm für die Editor Komponente

1.2 Anwendungsfalldiagramm für den KI-Client

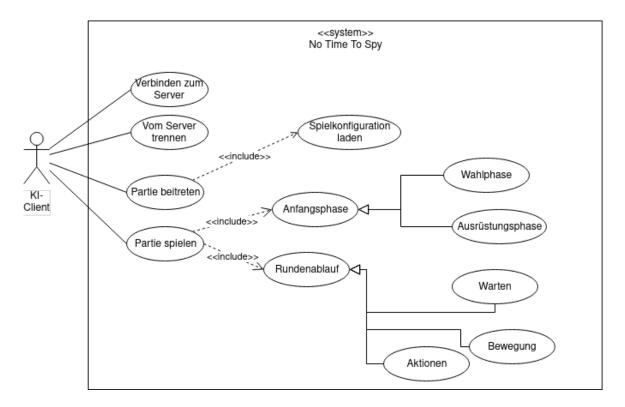


Abbildung 3: Anwendungsfalldiagramm für den KI-Client

1.3 Anwendungsfälle & funktionale Anforderungen

• Verbinden zum Server: FA1.1, FA3.1.1, FA3.2.1, FA3.2.2, FA3.2.6

• Vom Server trennen: FA1.1, FA3.1.1, FA3.1.7, FA3.1.10, FA3.2.6

• Partie zuschauen: FA1.4, FA3.1.1, FA3.2.3

• Lobbies navigieren: FA1.2, FA1.4

• Lobby erstellen: FA1.2, FA1.3, FA1.4

• Partie auswählen/starten: FA1.4, FA3.1.1, FA3.1.5, FA3.1.6, FA3.2.1

• Partie beitreten: FA1.4, FA3.1.1, FA3.3

• Spielkonfiguration laden: FA2.1*, FA2.2, FA2.3*, FA2.12, FA2.13, FA3.1.2, FA3.1.4

• Partie spielen: FA1.5, FA3.1.1, FA3.1.2, FA3.1.13

• Wahlphase: FA2.8.1

• Ausrüstungsphase: FA2.8.2

• Anfangsphase: FA2.2, FA2.2.5, FA2.8

• Rundenablauf: FA2.1*, FA2.2*, FA2.3*, FA2.9, FA2.10*, FA2.11.1, FA3.1.8, FA3.1.11, FA3.1.12

Warten:

• Bewegung: FA2.5*

• **Aktionen:** FA2.4*, FA2.6*

• Partie beenden: FA2.11, FA2.11.2, FA3.2.7

• Partie pausieren: FA3.1.9

• Spiel visualisieren: FA2.1*, FA3.2.4, FA3.2.5

• Spieleinstellungen setzen: FA1.1

• Spiel beenden: FA1.1

• Attribute für Partie ändern: FA2.12, FA2.13, FA3.1.2, FA3.1.3

• Spielkonfiguration speichern: FA3.1.2, FA3.1.3, FA3.4

• Spielkonfiguration auf Presets setzen: FA2.12, FA2.13, FA3.1.2, FA3.1.3

• Spielfeld speichern: FA2.1*, FA3.1.3, FA3.4

• Spielfeld laden: FA2.1*, FA3.1.3

• Spielfeld modifizieren: FA2.1*, FA3.1.3

• neuen Charakter erstellen: FA2.2, FA3.1.3, FA3.1.4

• Eigenschaften setzen: FA2.3

• Charakter speichern: FA3.4

• Charakter löschen: FA2.2, FA3.1.3, FA3.1.4

• Erstellte Charaktere auflisten: FA2.2, FA3.1.3, FA3.1.4

• Charakter aktivieren/deaktivieren: FA2.2, FA3.1.3, FA3.1.4

• Charakterliste speichern (Preset) FA2.2, FA3.1.3, FA3.1.4, FA3.4

2 Abläufe im System

2.1 Komponente: Benutzer-Client

Zustandsdiagramm - Spiel NTTS

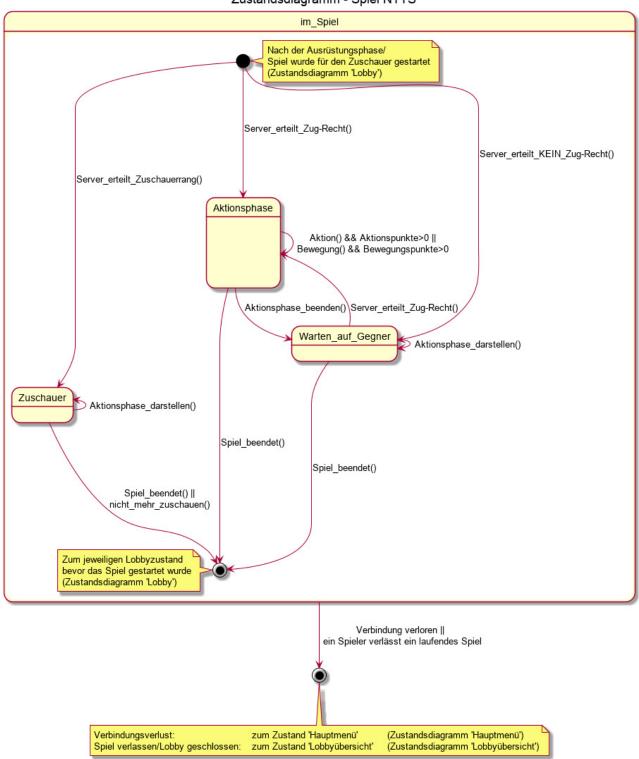


Abbildung 4: No Time To Spy - Zustandsdiagramm

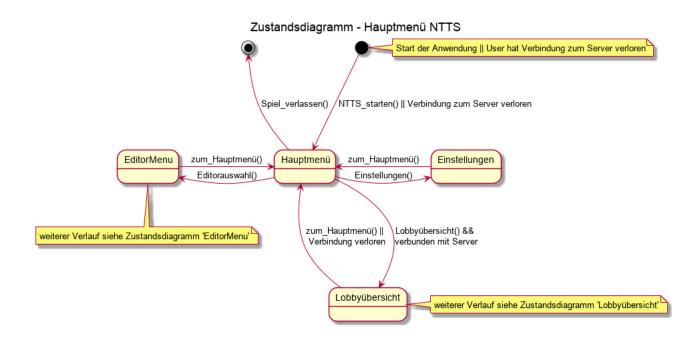


Abbildung 5: Hauptmenü - Zustandsdiagramm

verbunden Namensgebung Lobbyzustände: <Zahl>P: Anzahl der Spieler in der Lobby laufendes Spiel verlassen || vom Hauptmenü aufgerufen Lobbyübersicht Lobby_erstellen() zurück() zuschauen() Lobby_auswählen()zurück() zurück() Lobby_auswählen_Zuschauer Lobby_auswählen Lobby_erstellen zuschauen() nicht_mehr_zuschauen() Lobby_Zuschauer Spieler1_hat_verlassen() Lobby_beitreten() && Spieler2==null Lobby_verlassen() Lobby_verlassen() Lobby_erstellen() Lobby2P_Spieler2 Lobby1P_Spieler1 Spiel_wurde_gestartet() Spieler2_hat_verlassen() | Spieler_beigetreten() Spiel_wurde_gestartet() Lobby2P_Spieler1 Spiel starten() Ausrüstungsphase neue_Elemente_vom_Server() Ausrüstungsphase_beendet() weiterer Verlauf siehe Zustandsdiagramm 'Spiel' Verbindung zum Server verloren = zum Hauptmenü

Zustandsdiagramm - Lobbyübersicht NTTS

Abbildung 6: Lobbyübersicht - Zustandsdiagramm

weiterer Verlauf siehe Zustandsdiagramm 'Hauptmenü'

2.2 Komponente: Editor

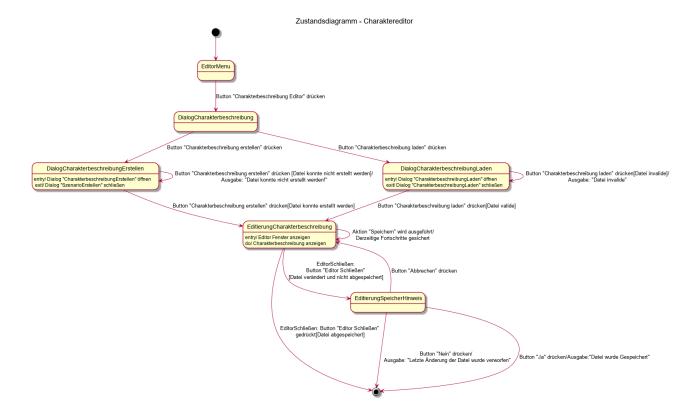


Abbildung 7: Charakterkonfigurations Editor - Zustandsdiagramm

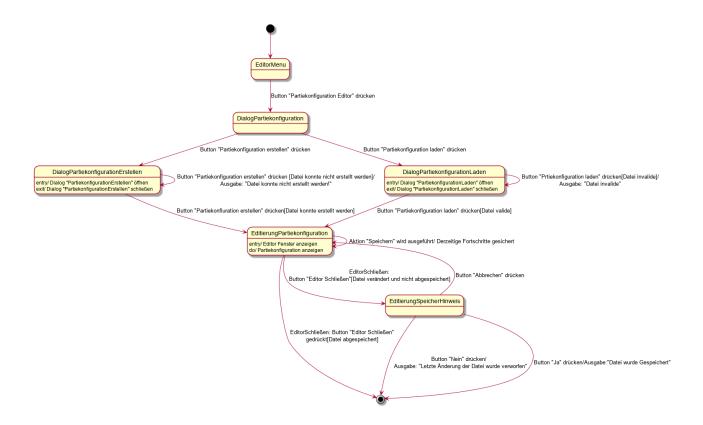


Abbildung 8: Partiekonfiguration Editor - Zustandsdiagramm

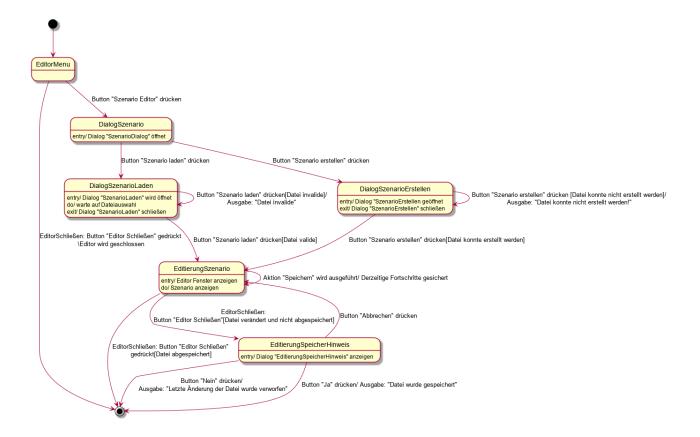


Abbildung 9: Szenario Editor - Zustandsdiagramm

2.3 Komponente: Server

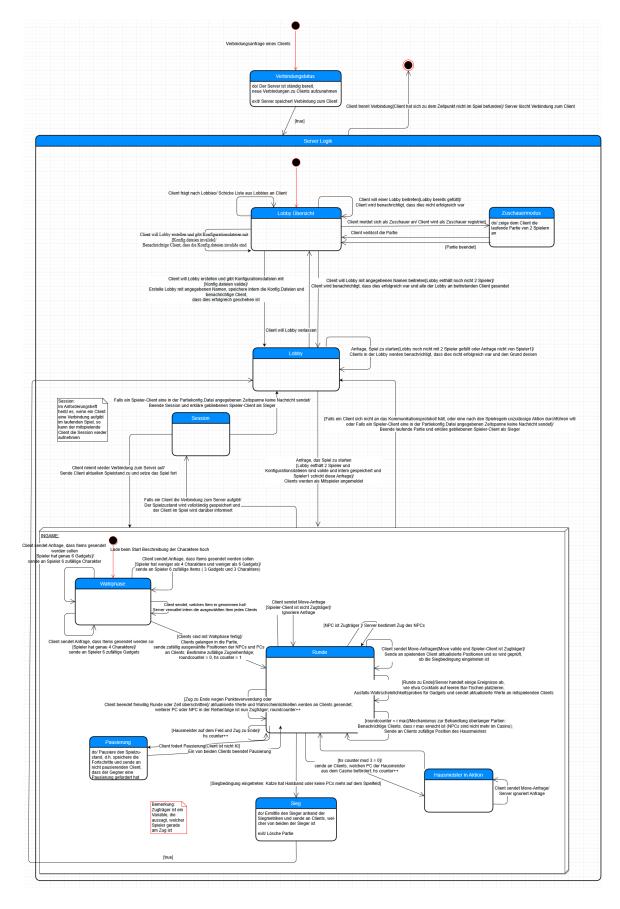


Abbildung 10: Server - Zustandsdiagramm