

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

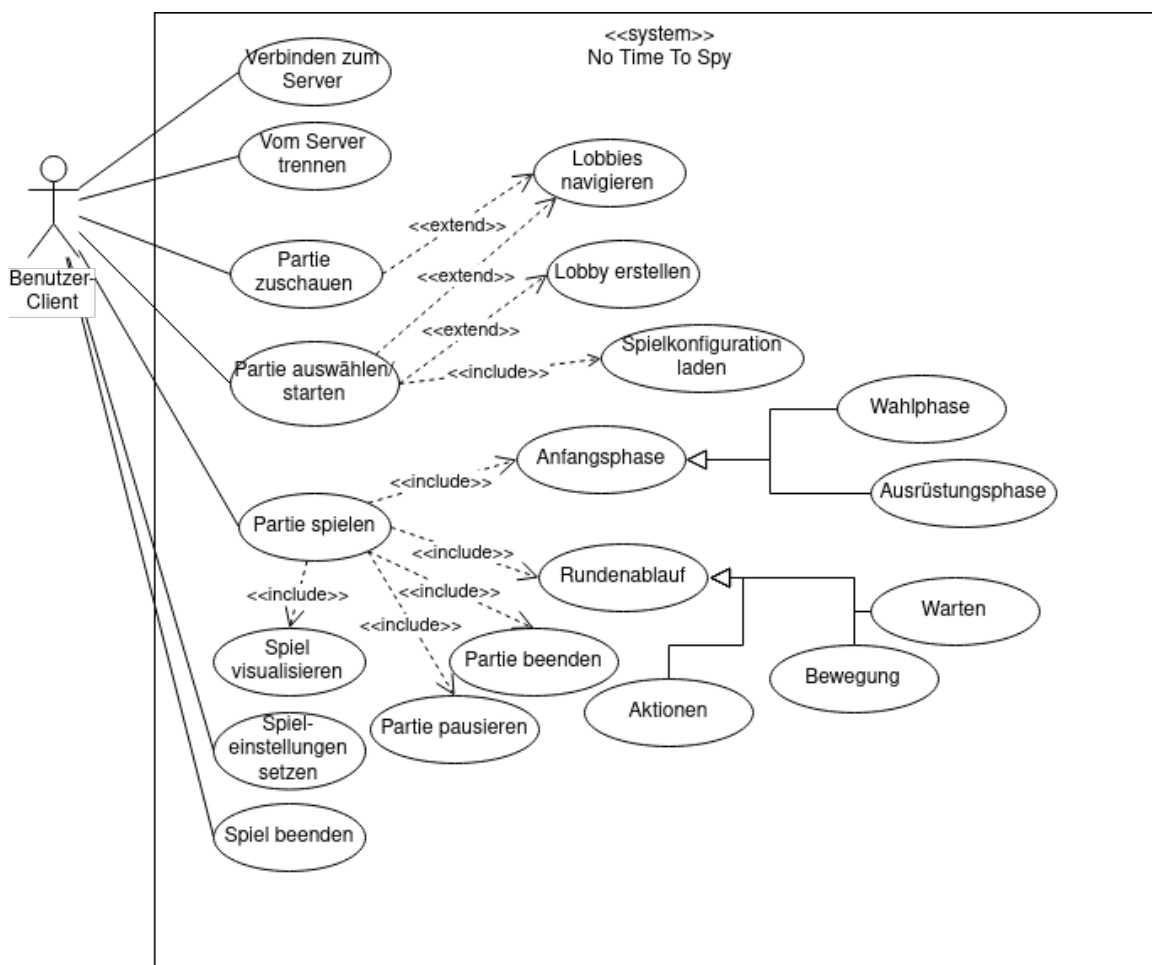


Abbildung 1: Anwendungsfalldiagramm für den Benutzer-Client

1.1.1 Anwendungsfalldiagramm Editor

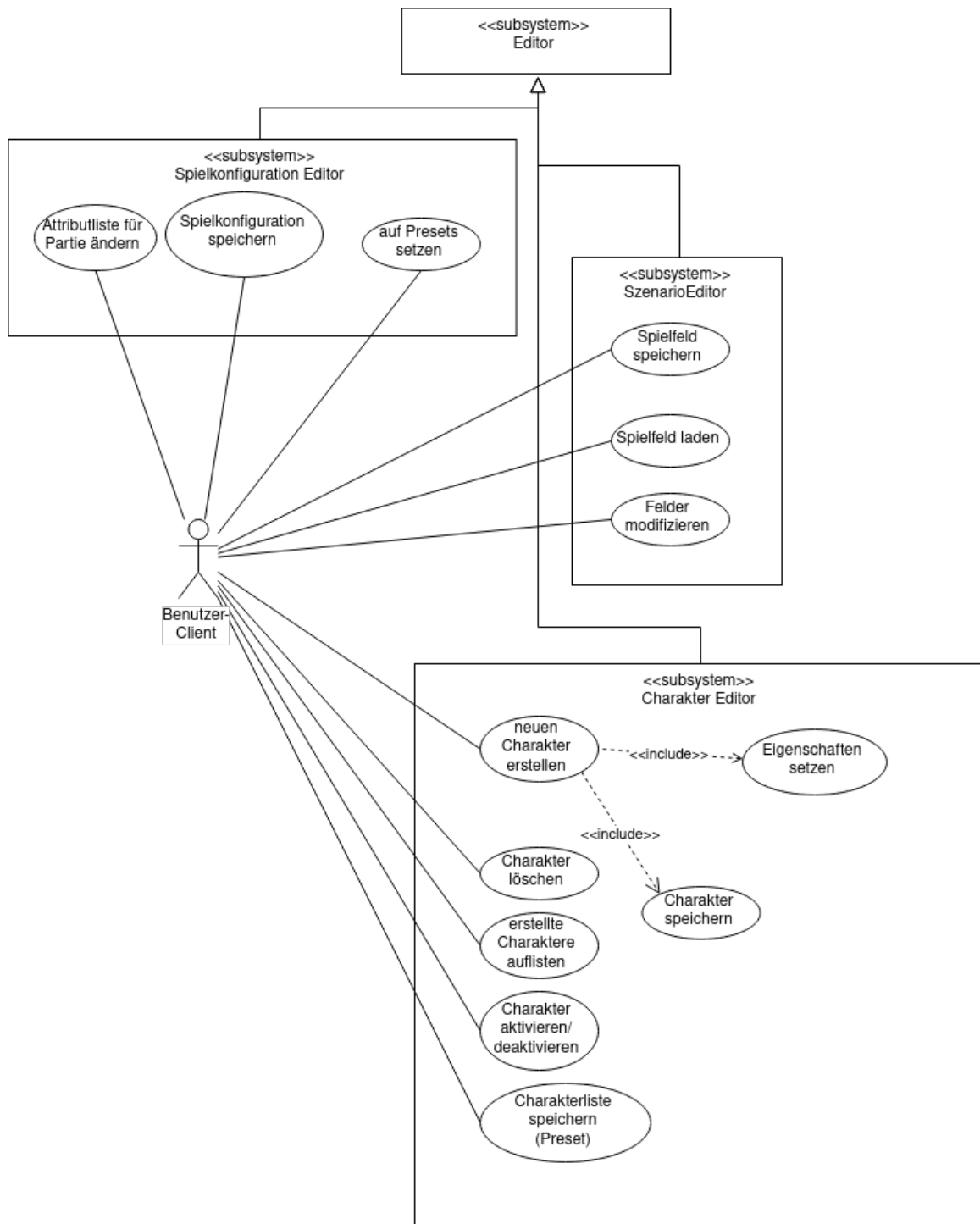


Abbildung 2: Anwendungsfalldiagramm für die Editor Komponente

1.2 Anwendungsfalldiagramm für den KI-Client

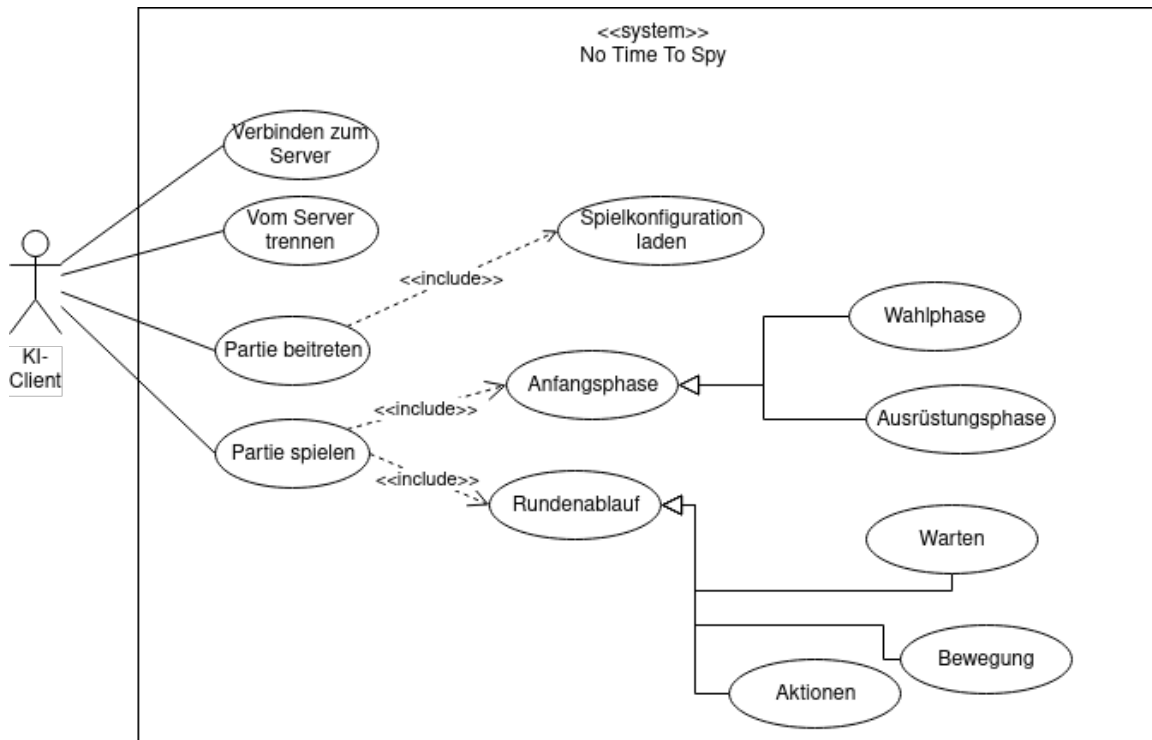


Abbildung 3: Anwendungsfalldiagramm für den KI-Client

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

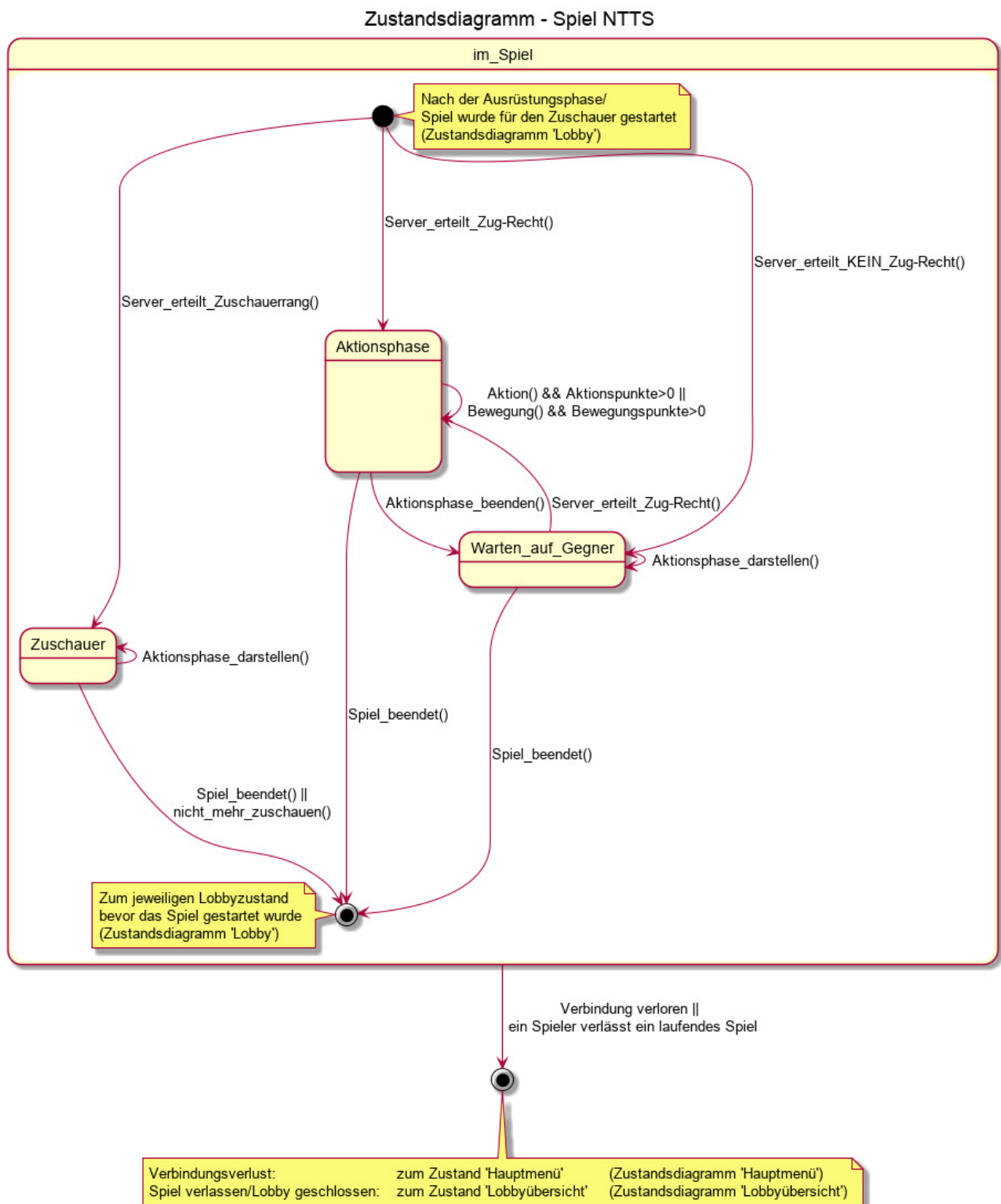


Abbildung 4: No Time To Spy - Zustandsdiagramm

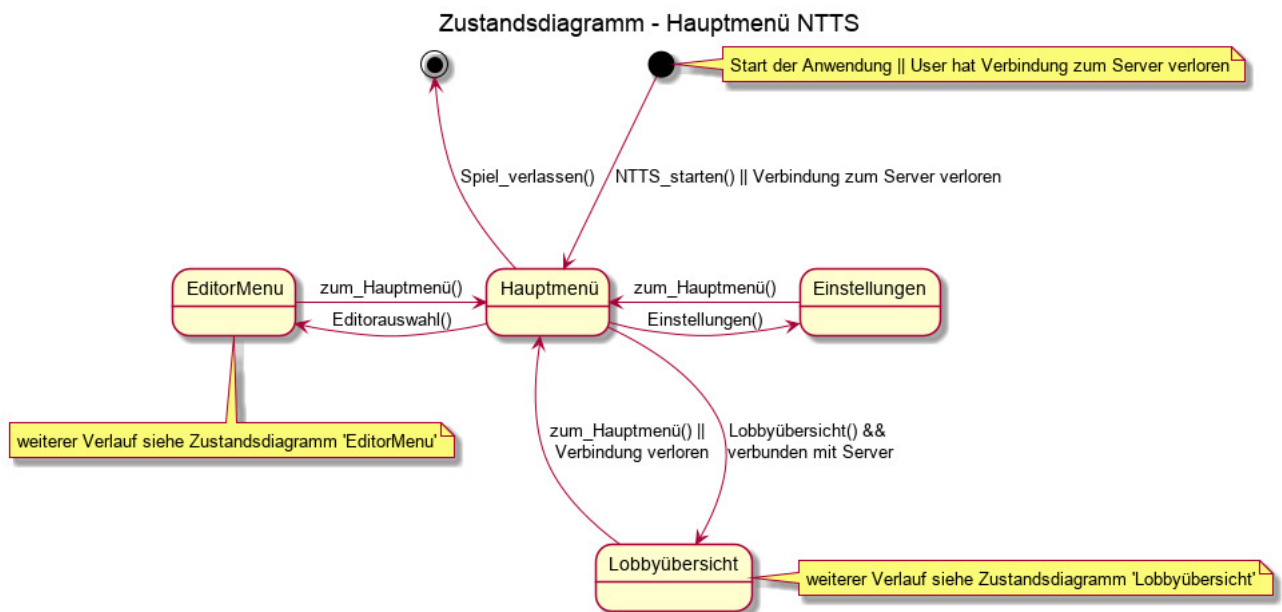


Abbildung 5: Hauptmenü - Zustandsdiagramm

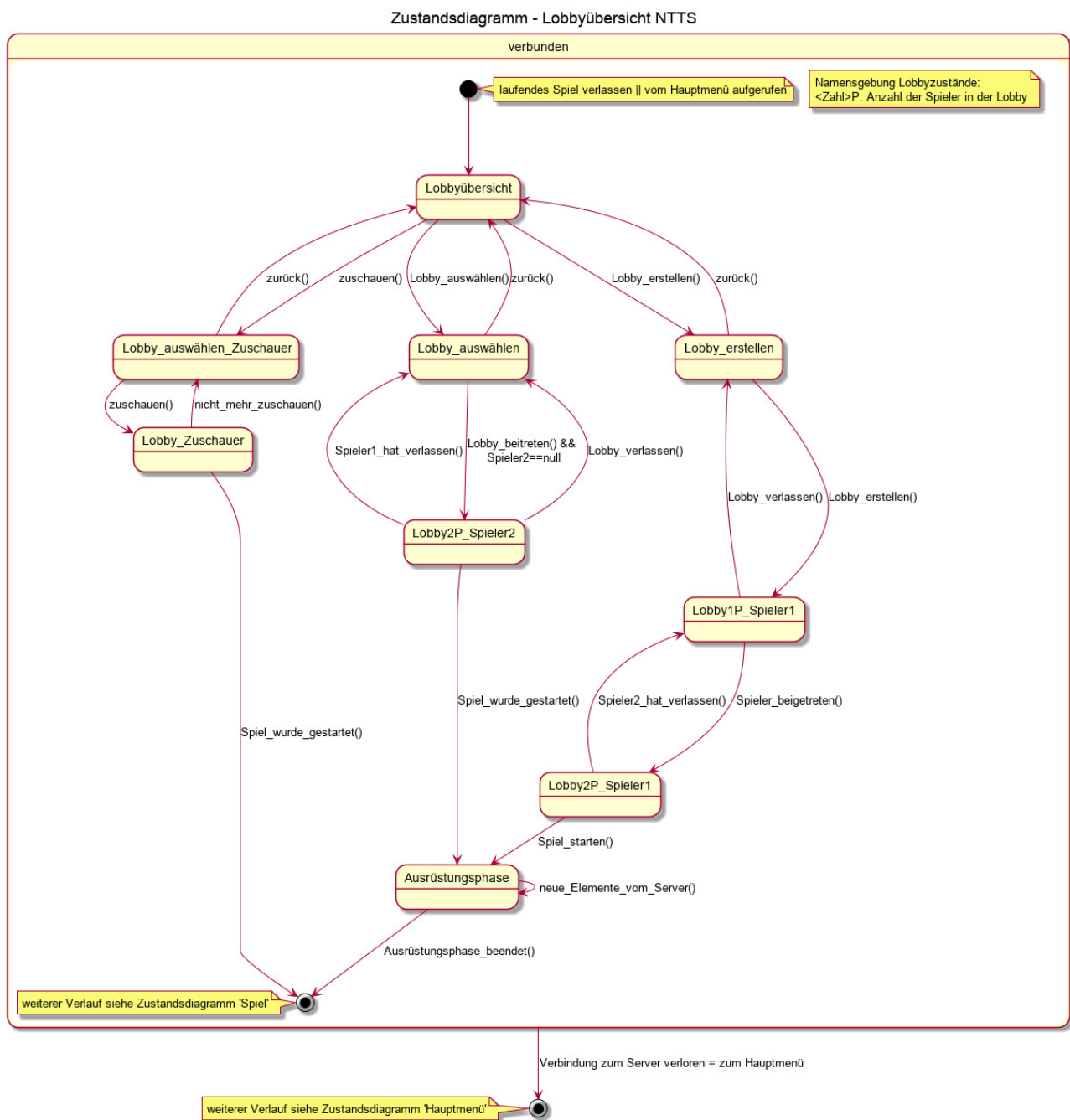


Abbildung 6: Lobbyübersicht - Zustandsdiagramm

2.2 Komponente: Editor

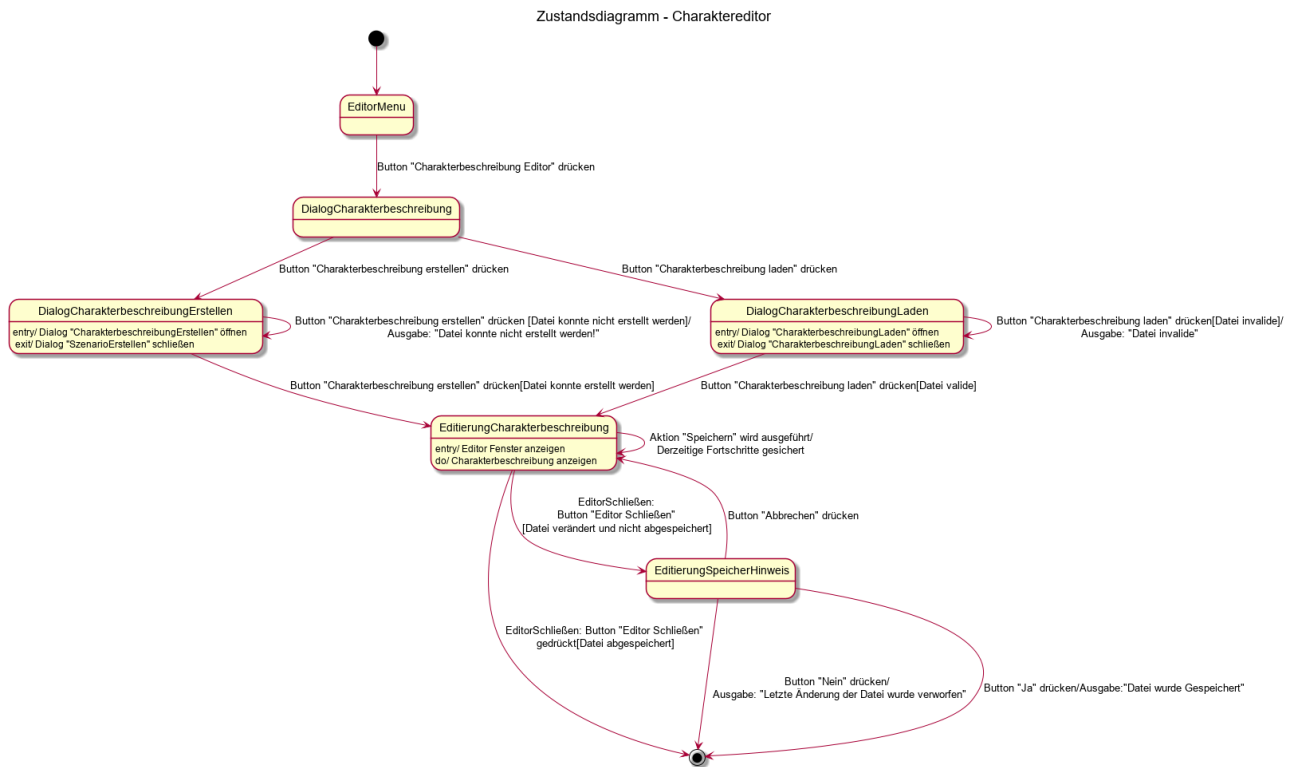


Abbildung 7: Charakterkonfigurations Editor - Zustandsdiagramm

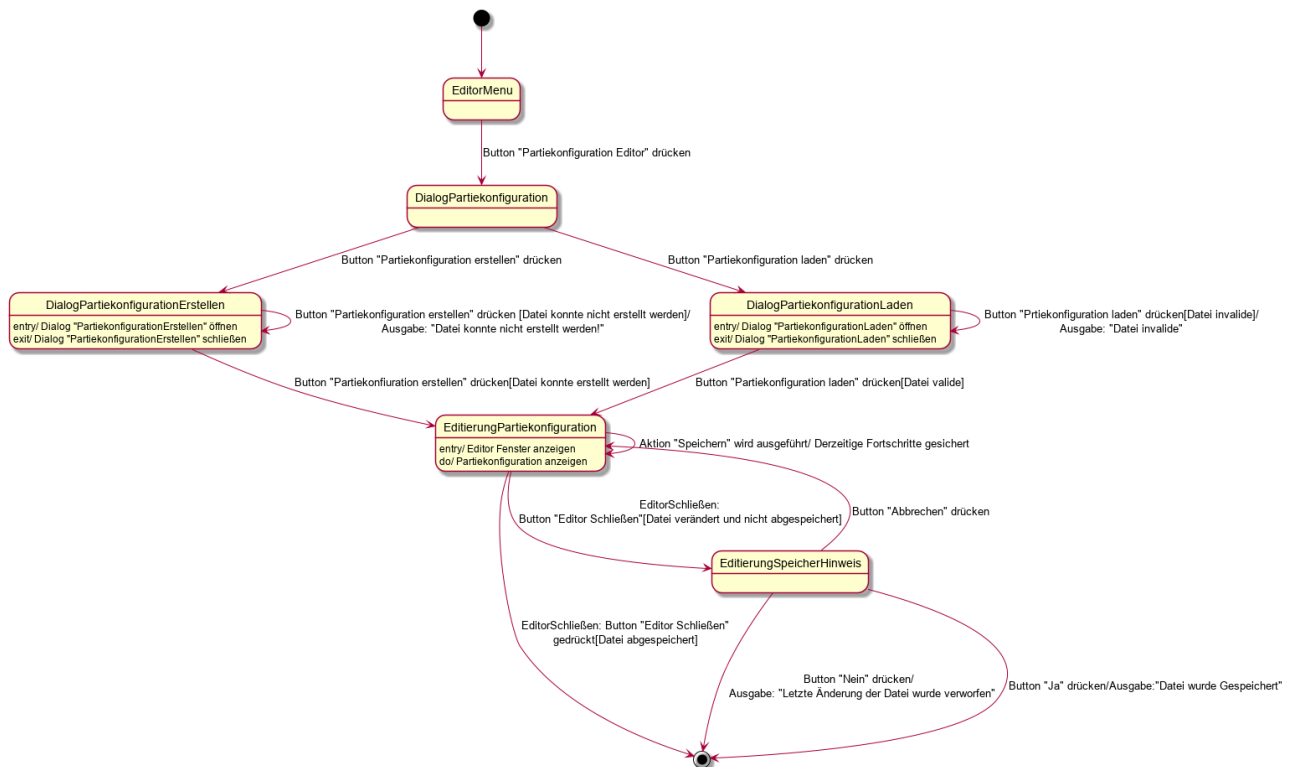


Abbildung 8: Partiekonfiguration Editor - Zustandsdiagramm

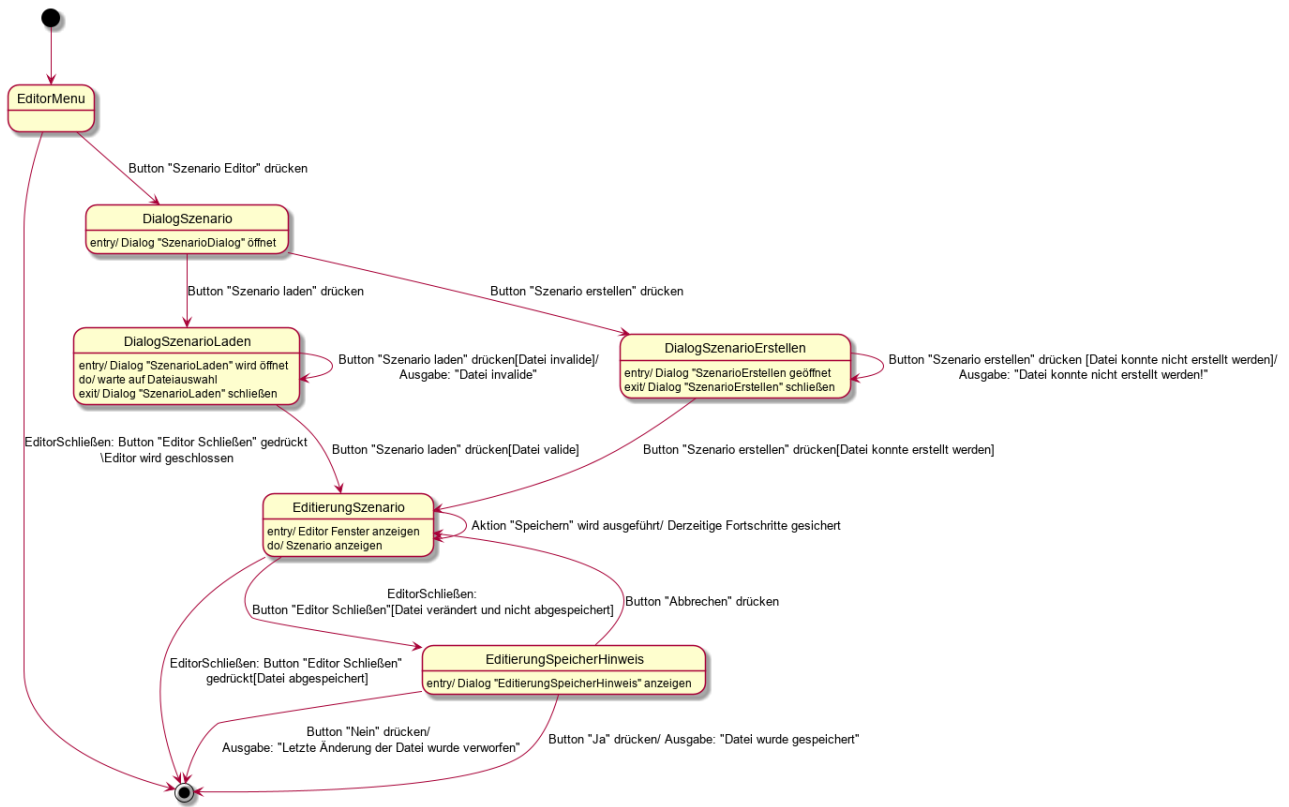


Abbildung 9: Szenario Editor - Zustandsdiagramm

2.3 Komponente: Server

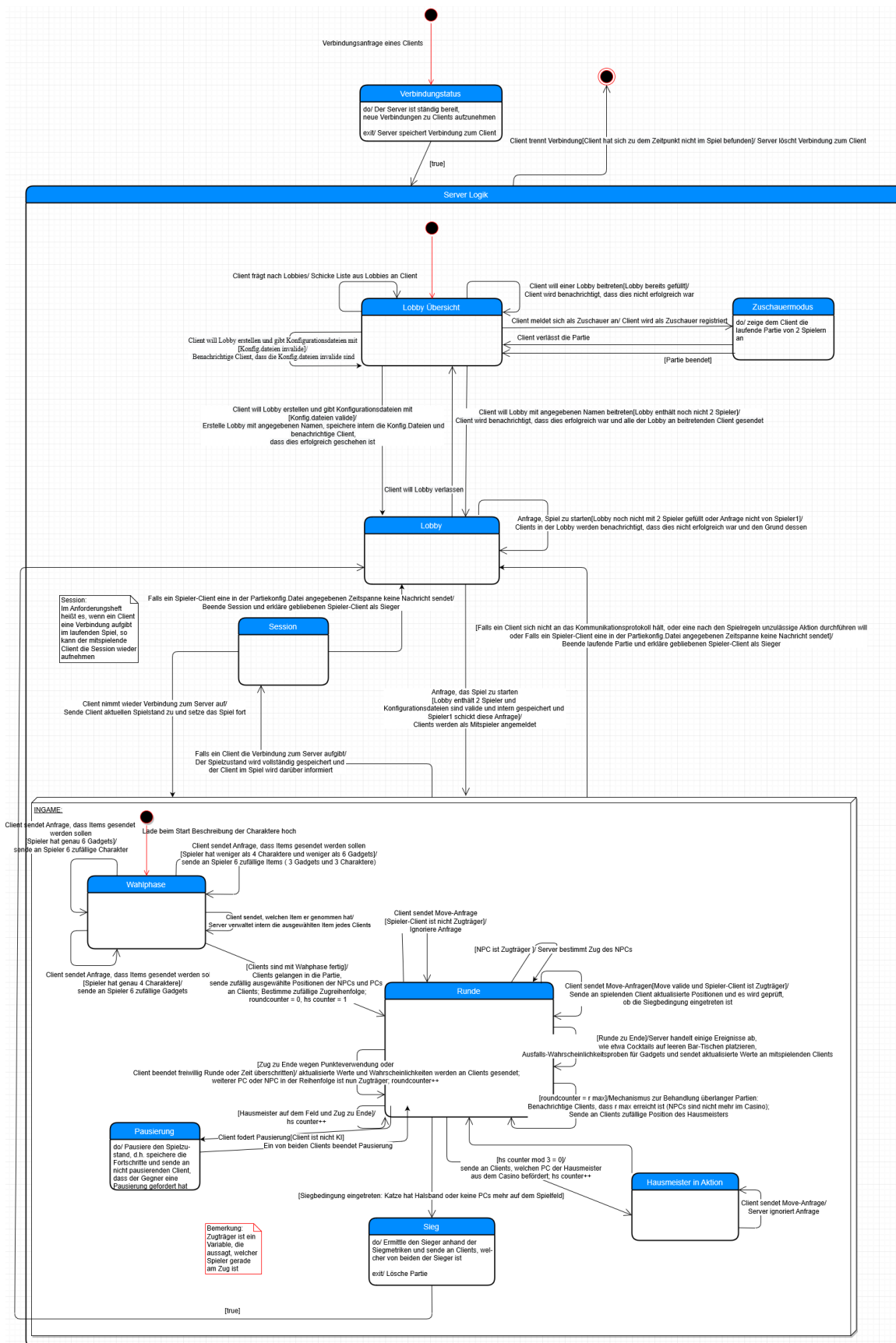


Abbildung 10: Server - Zustandsdiagramm