

Manual-Terminal

Color Racer

Spiel Beschreibung:

Color Racer ist ein rundenbasiertes Würfelspiel, das derzeit über das Terminal gespielt werden kann. Einer Lobby können höchstens vier Spieler beitreten, um das Spiel zu spielen. Der*Die Spieler*in kann mit den vorgegebenen Spielereingaben, die im Terminal als "available commands" ausgegeben werden, das Spiel und die dazugehörigen Funktionen betätigen.

Spielstart:

Das Spiel wird über das Terminal gestartet. Als erstes baut man das Projekt im Hauptordner mit: **.\gradlew build-cs108** und wartet bis im Terminal steht: BUILD SUCCESSFUL

Dann wechselt man mit **cd build/libs** in den Ordner wo das JAR gebaut wurde. Das JAR-File heisst ColorRacer-0.0.2-ALPHA.jar. Es kann entweder als Server oder als Client gestartet werden, nachdem man ins Verzeichnis cd build/libs gewechselt hat. Der Server wird gestartet indem man im Terminal **java -jar ColorRacer-0.0.2-ALPHA.jar server 8090** eingibt. Der Port kann bei Bedarf angepasst werden. Ein Client auf dem eigenen Server startet man mit **java -jar ColorRacer-0.0.2-ALPHA.jar client 127.0.0.1:8090 <nickname>**. Es muss eine IP-Adresse und der Port des Servers angegeben werden, nickname ist optional. Falls kein nickname angegeben wird, wird automatisch Guest_<deinComputername> verwendet.

Verfügbare Terminaleingaben:

- Eine neue Lobby erstellen:
createlobby <lobbyname>
- Einer existierenden Lobby beitreten:
connect <lobbyname>
- Den Spielnamen ändern:
nicknamechange <new nickname>
- Eine Nachricht in der eigenen Lobby senden:
message <your message>
- Eine Nachricht an alle Spieler auf dem Server senden:
broadcast <your broadcast>
- Eine private Nachricht an eine Person senden:
whisper <receiver> <your message>
- Alle verbundenen Spieler auf dem Server anzeigen:
list
- Alle Mitglieder in deiner aktuellen Lobby anzeigen:
lobbymembers
- Alle laufenden Spiele und Lobbys anzeigen:
gamelist
- Ein Velo auswählen (Pflicht vor "ready")
selectbike <black/magenta/green/darkblue>
- Spielbereitschaft signalisieren:
ready
- Das Spiel starten (kann nur der Host, bei mehr als 2 Spieler*innen, in einer anderen Lobby als die Welcome-Lobby):
start
- Das Spiel beenden (kann nur der Host)
finish
- Sechs Farben würfeln:
throwdice
- Ein Spielfeld entsprechend der gewürfelten Farben wählen:
fieldchoice <fieldID>

- Die Spielfeld-Auswahl aufheben:
deselect <fieldID>
- Sich auf das letzte ausgewählte Feld bewegen:
movetofield
- Den Zug überspringen:
next
- Ein neues Spiel starten:
restart
- Anfordern das Spiel zu verlassen:
leave
- Bestätigung oder Abbruch des Verlassens des Spieles:
YES/ NO

Spielablauf:

1. Einer Lobby beitreten -> connect <lobbyname>
2. Velofarbe wählen -> selectbike <color>
3. Die Bereitschaft signalisieren um das Spiel starten zu können -> ready
4. Nur der Host (Der*Die Spieler*in, der*die als erstes der Lobby beigetreten ist) kann das Spiel starten.
5. Nach dem Starten des Spiels wird im Terminal ausgegeben wer am Zug ist. Die Reihenfolge der Spielzüge ist festgelegt durch die Reihenfolge in der die Spieler*innen der Lobby beigetreten sind. Nur die Person, die gerade am Zug ist kann mit "throwdice" würfeln, danach ein farbiges Feld auswählen mit "fieldchoice <fieldID>", dessen Farbe gewürfelt wurde und dass am bisherigen Feld auf dem sich der*die Spieler*in befindet angrenzt oder an ein bereits ausgewähltes Feld angrenzt. Die Bewegung kann mit "movetofield" ausgeführt werden, wo der*die Spieler*in auf das zuletzt mit fieldchoice ausgewählte Feld zieht. Der Zug kann mit "next" übersprungen werden, falls keine Feldfarbe, die dem aktuellen Spielerfeld oder einem bereits ausgewählten Feld angrenzt, gewürfelt wurde.
6. Nach movetofield oder next ist der*die nächste Spieler*in an der Reihe und fängt mit dem würfeln an.

Grafische Benutzeroberfläche:

Wenn ein Client dem Server erfolgreich beitritt, öffnet sich automatisch in der Mitte des Bildschirms die grafische Benutzeroberfläche (GUI). Zurzeit erscheint nur das Chat-Fenster. Dazu gehört ein grosses Textfeld, wo alle Nachrichten erscheinen, und ein Texteingabefeld, wo der Benutzer Nachrichten versenden kann. Dabei kann der Benutzer ohne jeglichen Parameter Nachrichten an seine Mitspieler derselben Lobby senden. Dazu kann er noch Whisper-Nachrichten, also Nachrichten, die nur eine spezifische Person erreichen sollte, versenden und Broadcast-Nachrichten; Nachrichten, die alle Spieler in allen Lobbys auf dem Server erreichen. Für eine Whisper-Nachricht muss der Benutzer "whisper <receiversnickname> ..." in das Texteingabefeld eingeben, dabei die Punkte durch die erwünschte Nachricht ersetzen. Für eine Broadcast-Nachricht muss der Benutzer "broadcast ..." in das Texteingabefeld eingeben, dabei die Punkte wieder durch die erwünschte Nachricht ersetzen. Das Fenster kann auch geschlossen werden ohne Fehlermeldungen, jedoch muss man den Client wieder neu verbinden, damit es wieder erscheint.