

Designdokument

VT-15 DA336A, Grupp 23

Kalle Bornemark 861209

Emil Sandgren 941224

Jimmy Maksymiw 891031

Erik Sandgren 941224

**11/5 2015 V 4.0**

Innehållsförteckning

[Revisionshistorik 1](#_Toc419757107)

[Bakgrund 2](#_Toc419757108)

[Syfte 2](#_Toc419757109)

[Omfattning 2](#_Toc419757110)

[Ordlista 2](#_Toc419757111)

[Kontextdiagram 3](#_Toc419757112)

[Beskrivning 3](#_Toc419757113)

[Systemdiagram 4](#_Toc419757114)

[Beskrivning 4](#_Toc419757115)

[Use-case-diagram 5](#_Toc419757116)

[Beskrivning 5](#_Toc419757117)

[Skisser 6](#_Toc419757118)

[Beskrivning 6](#_Toc419757119)

[Klassdiagram 7](#_Toc419757120)

[Klient 7](#_Toc419757121)

[Fragments 8](#_Toc419757122)

[Server 9](#_Toc419757123)

[ER-diagram 10](#_Toc419757125)

[Beskrivning 10](#_Toc419757126)

# Revisionshistorik

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Namn** | **Datum** | **Beskrivning** | **Version** |
| Kalle Bornemark | 20/3 2015 | Första utgåvan | 0.1 |
| Erik Sandgren | 22/3 2015 | Lade till systemdiagram | 0.2 |
| Kalle Bornemark | 30/3 2015 | Finslipning till v1.0 | 1.0 |
| Jimmy Maksymiw | 1/4 2015 | Uppdaterat klassdiagram för servern | 1.0.1 |
| Jimmy Maksymiw | 9/4 2015 | Nytt ER-diagram | 1.1 |
| Erik Sandgren | 13/4 2015 | Uppdatering inför v2.0 | 2.0 |
| Erik Sandgren | 24/4 2015 | Uppdaterat klassdiagram och UI-design | 3.0 |
| Jimmy Maksymiw | 11/5 2015 | Uppdaterat ER-diagram | 3.3 |
| Erik Sandgren | 11/5 2015 | Nytt klassdiagram klient/server/Fragment | 3.5 |
| Jimmy Maksymiw | 11/5 2015 | Uppdaterad info om de olika diagrammen. | 4.0 |
| Kalle Bornemark | 18/5 2015 | Lagt till nya diagram och skisser. Uppdaterat alla texter. | 4.1 |
| Jimmy Maksymiw | 18/5 2015 | Bakgrund, syfte, omfattning och ordlista tillagt. | 4.2 |

# Bakgrund

Systemet som ska utvecklas är en applikation till Android, en server skriven i java med tillhörande databas i SQLite.

Applikationen kommer att köras på Android-telefoner där användaren kommer att som huvudsyfte spela det klassiska spelet fyra i rad. Även skapa ett konto för att kunna spela över internet mot andra och hålla koll på sin spelarstatistik. Power-up och andra spellägen är andra funktioner som kommer finnas.

Serversidan kommer bestå av ett program skrivet i java som kommunicerar med databasen och Android-telefonerna, vilket möjliggör nätverksspel.

En förstudie gjordes innan påbörjandet av detta projekt och det är den som är grunden för detta projekt.

# Syfte

Syftet är att ge läsaren en klar bild över systemet och hur de olika delarna hänger ihop och kommunicerar med varandra. Även hur applikationen kommer att se ut för användaren.

# Omfattning

Detta dokument innehåller en övergripande beskrivning över systemet med hjälp av kontextdiagram och systemdiagram. Use-case-diagram som visar interaktionen mellan användaren och systemet. Klassdiagram för klient respektive server-sidan. Ett entity-relationship diagram för databasen samt skisser som visar hur det grafiska gränssnittet ut mot användaren är planerat att se ut.

# Ordlista

**Android** – Android är ett öppet mobilt operativsystem för främst smartphones och pekplattor som utvecklas av Google.

**Power-up** – Ett extra objekt som ger den spelare som tar det en fördel.

**Användare** – En person som använder applikationen.

**Nätverksspel** – Ett spel som utförs mellan två användare på varsin enhet över internet.

**Lokalt spel** – Ett spel som utförs mellan två användare på en enhet.

**Elo** – En metod för att ranka en spelares relativa styrka.

**Highscore** – En lista som är baserad på de spelare som har högst elo eller flest vinster/förluster/oavgjort.

**Applikation** – Det program som är installerat på användarens smartphone som kör operativsystemet Android.

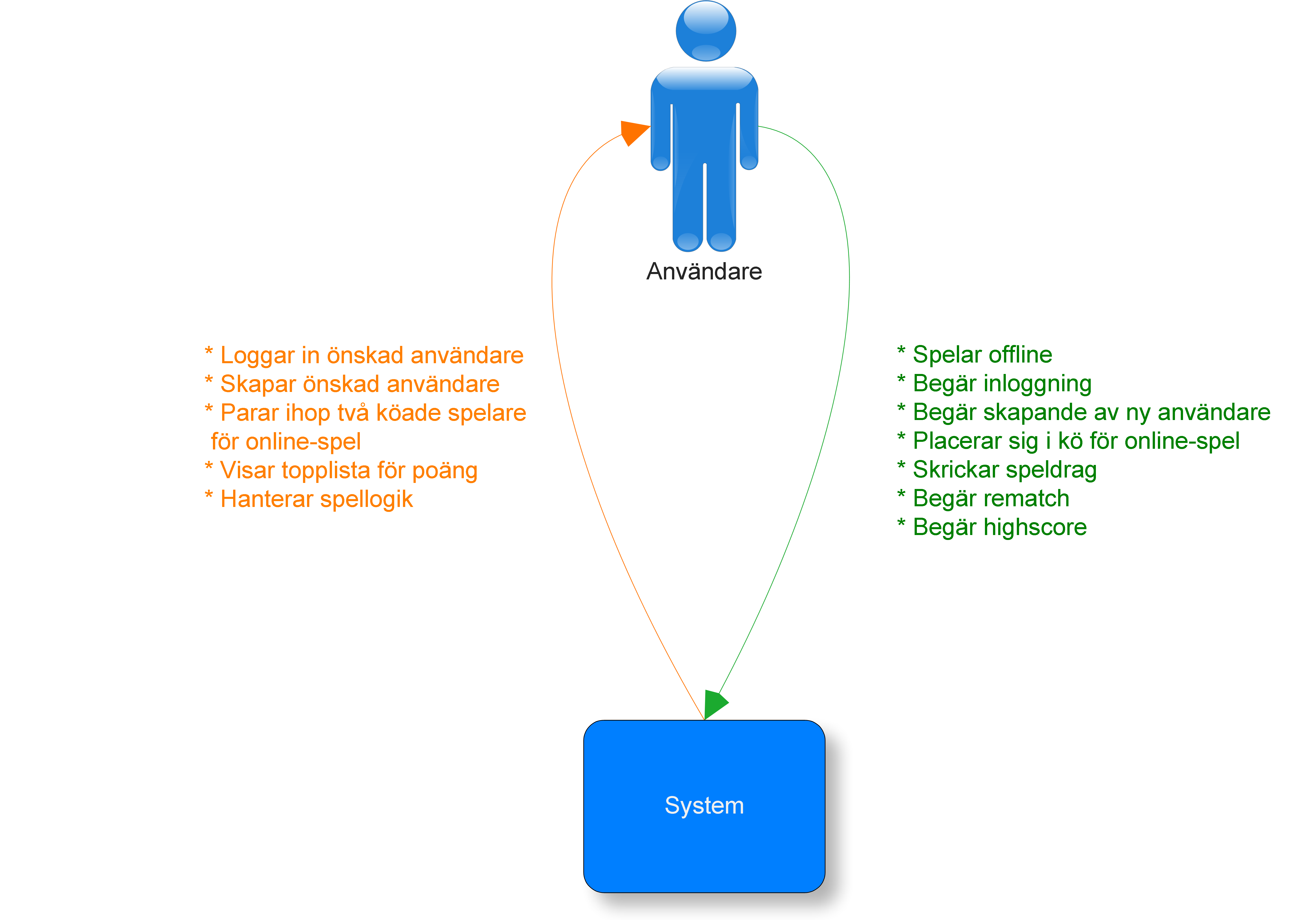
**Server** – Den dator som kör server-applikationen och har en internet-förbindelse.

**Databas** – Finns på samma dator som server-applikationen. I databasen är all användarinformation lagrad och hämtas/uppdateras när en användare interagerar med servern.

**Systemet** – Med systemet menas applikationen, servern och databasen tillsammans.

# Kontextdiagram

## Beskrivning

Kontextdiagrammet nedan visar hur användare interagerar med systemet.

# Systemdiagram

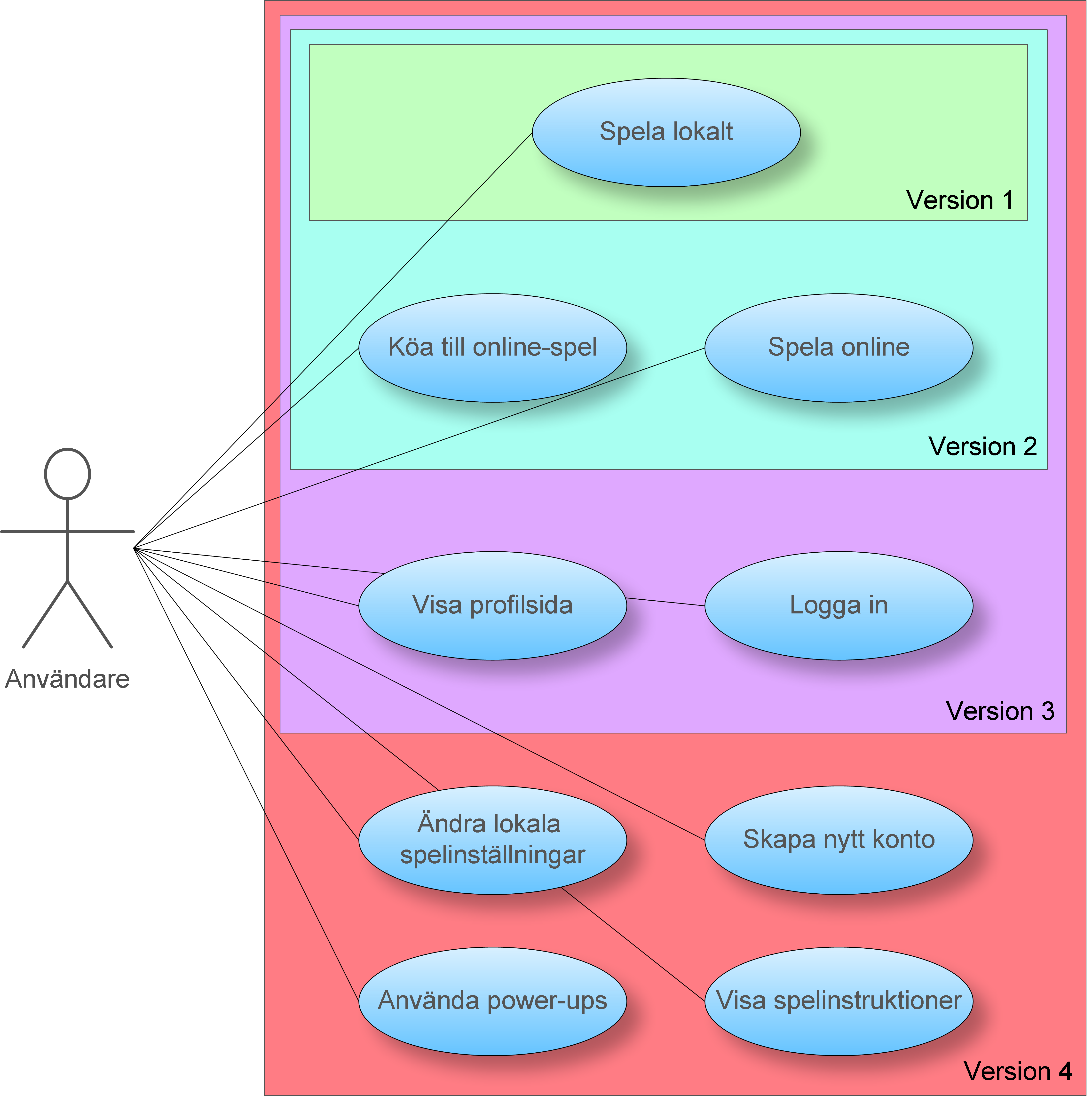
## Beskrivning

Vi använder oss av ett klient/server/databas-system där varje klient som ansluter sig till servern och därmed får tillgång till sitt konto via databasen.

Figuren nedan visar det grundläggande systemupplägget.

# Use-case-diagram

## Beskrivning

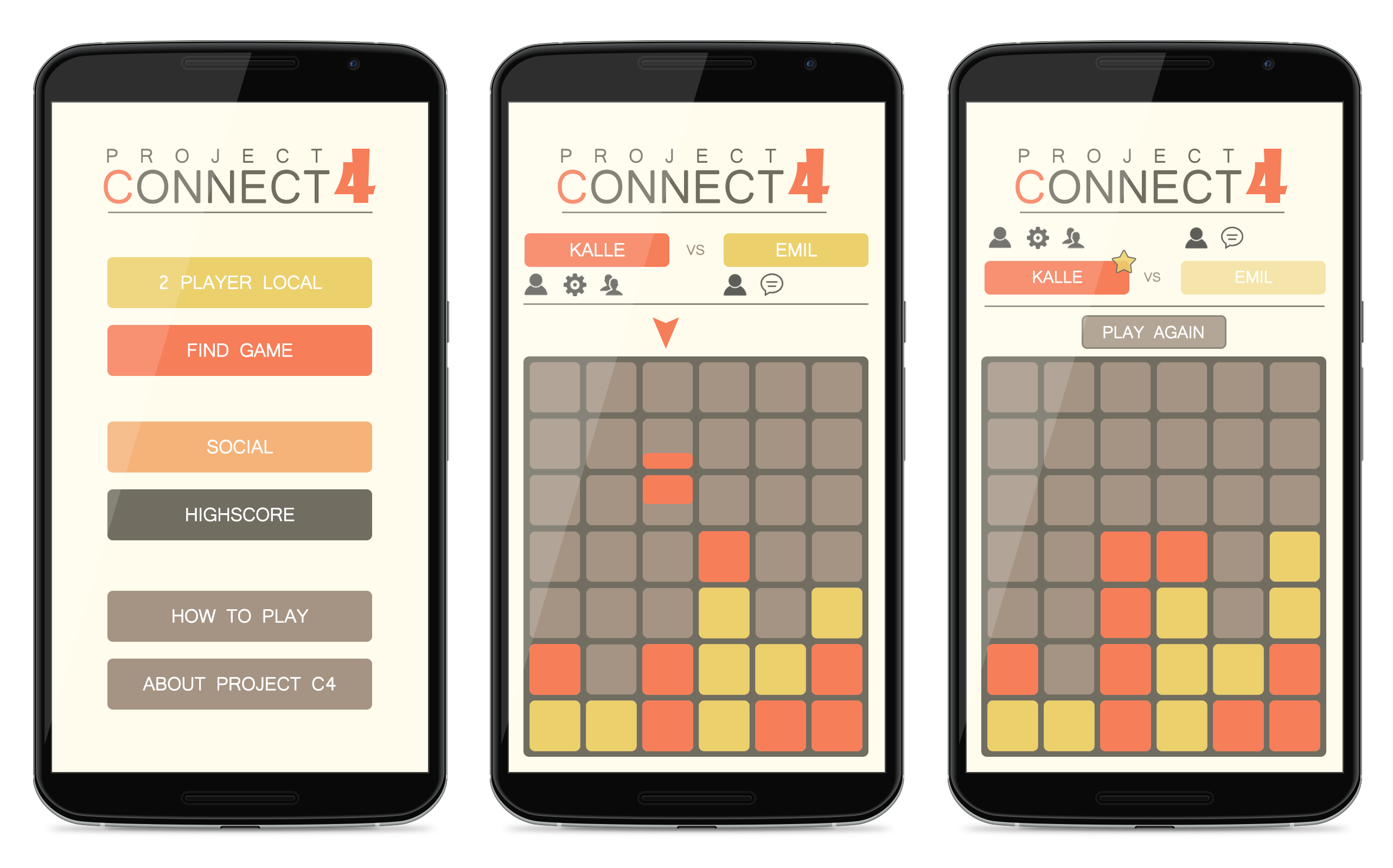
Use case-diagrammet nedan visar vilken funktionalitet användaren har tillgång till i applikationens olika versioner. Detta speglar även den inkrementella utvecklingsprocess vi beskrivit i projektplanen.

# Skisser

## Beskrivning

Skissen nedan visar den grafiska profil vi skapade i förberedelse för utvecklingen av spelet.

En färgpalett togs fram och användes sedan kontinuerligt i alla designelement för att ge ett genomtänkt och enhetligt intryck.



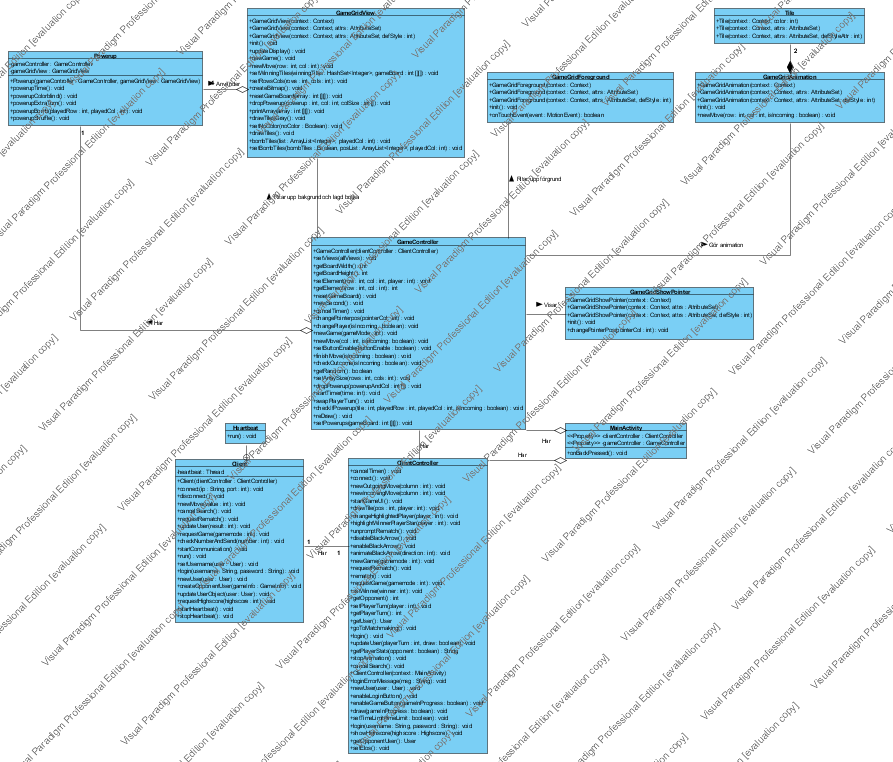
# Klassdiagram

## Klient

Klassdiagrammet nedan visar strukturen för de klasser som hanterar logiken och de som sköter grafiken för spelbrädet.

* Klassen *ClientController* sköter främst logiken mellan klasserna *Client* och *GameController*.
* Klassen *GameControllern* hanterar all logik av spelet och grafiken av spelbrädet.
* Klassen *Client* hanterar kommunikationen mellan applikationen och servern.
* Den inre klassen *Heartbeat* ger en säkrare server/klient-anslutning med felhantering.

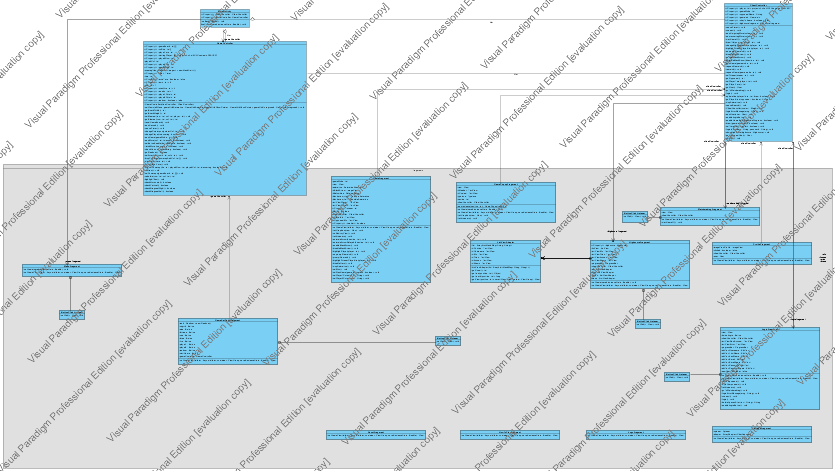
De övriga grafiska komponenterna och deras klasstruktur finns under rubriken Fragments på nästkommande sida.



## Fragments

Klassdiagrammet nedan visar hur de grafiska komponenterna kommunicerar med varandra.

* Det är klassen *ClientController* som hanterar vilket fragment som ska visas beroende på användarens interaktion.
* Om det finns ett pågående spel så sköts grafiken genom klassen *GameController*.

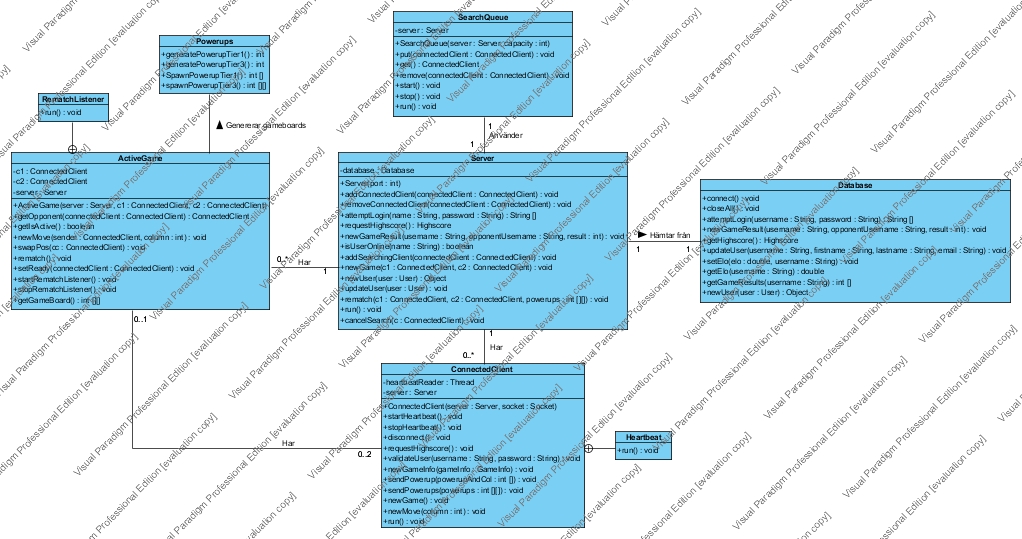


## Server

Klassdiagrammet nedan visar strukturen och kommunikationen mellan klasserna på serversidan.

* Klassen *Server* sköter all kommunikation mellan klasserna *Database* och *ConnectedClient* och har även koll på vilka användare som är anslutna.
* Klassen *ConnectedClient* fungerar som mellanhand mellan klienten och servern, och är den koppling som finns mellan två klienter då de spelar nätverksspel mot varandra.
* Klassen *Database* används för att komma åt den information som ligger lagrad i databasen.
* Klassen *SearchQueue* hanterar de klienter som söker en motspelare att ansluta sig mot för nätverksspel.
* Klassen *ActiveGame* hanterar ett pågående spel mellan två klienter, och använder sig av klassen *Powerups* för att framkalla power-ups på spelbrädet.
* Klassen *RematchListener* används om klienterna vill spela mot varandra igen efter ett avslutat nätverksspel.

## 

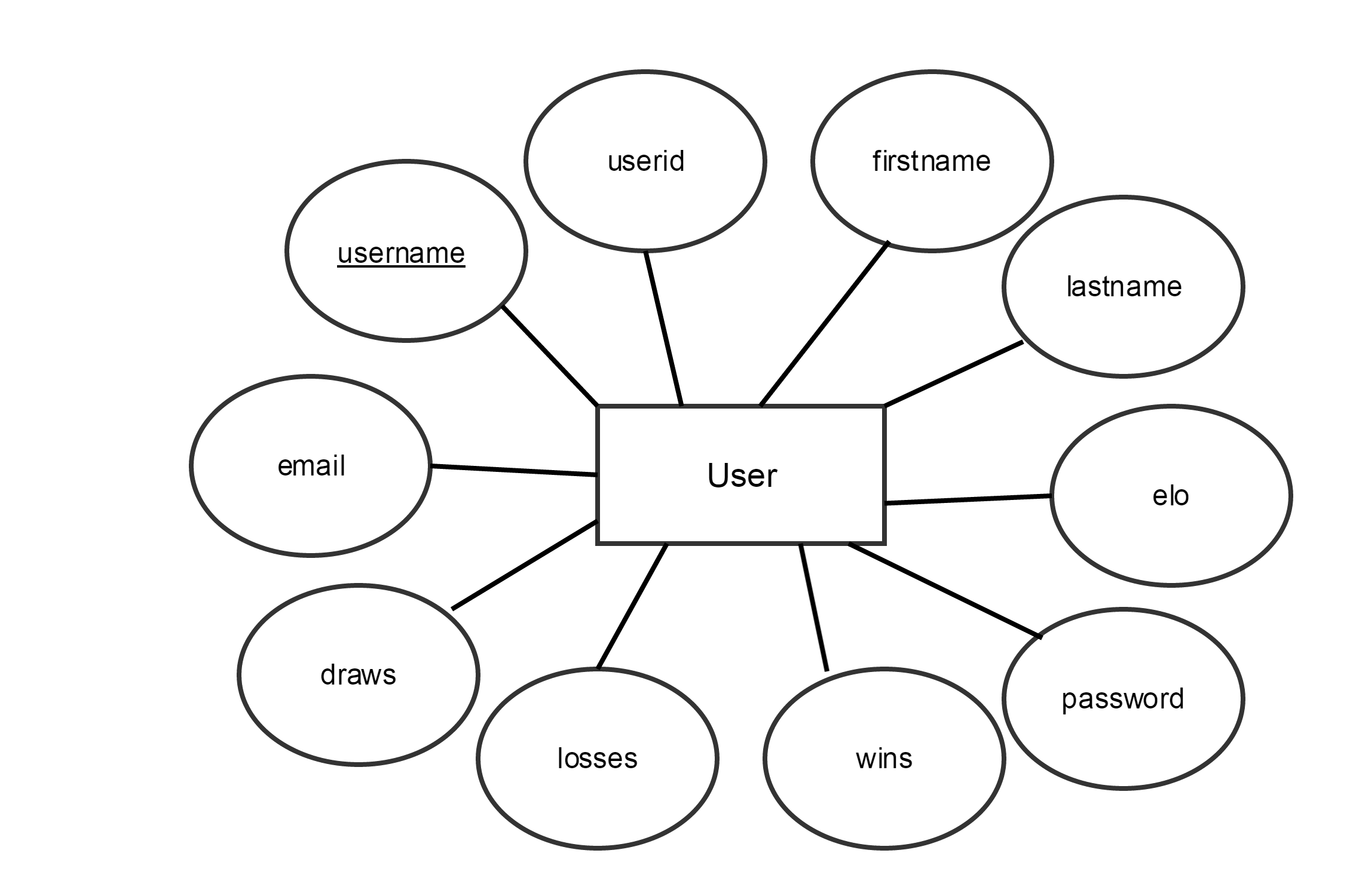


# ER-diagram

## Beskrivning

ER-diagrammet nedan visar vilken information vi lagrar för varje unik användare. Databasen innehåller endast en tabell då användarinformation är allt vi behöver spara.

* Kolumnen *username* används som primärnyckel.



* Kolumnerna *username* och *email* måste vara unika för varje användare.