

# Architektur der Teilkomponente: GUI

JAVA II – MODUL 326  
KEVIN STÄGER & CHIARA FIESOLE

Version 1.0

TSBE – 16I

## Inhaltsverzeichnis

---

1	Einleitung.....	2
2	Paketdiagramm.....	2
2.1	Paketdiagramm Client .....	2
2.2	Paketdiagramm umgebenden Teilkomponenten.....	3
3	Klassendiagramm .....	4
4	Sequenzdiagramm .....	5

# 1 Einleitung

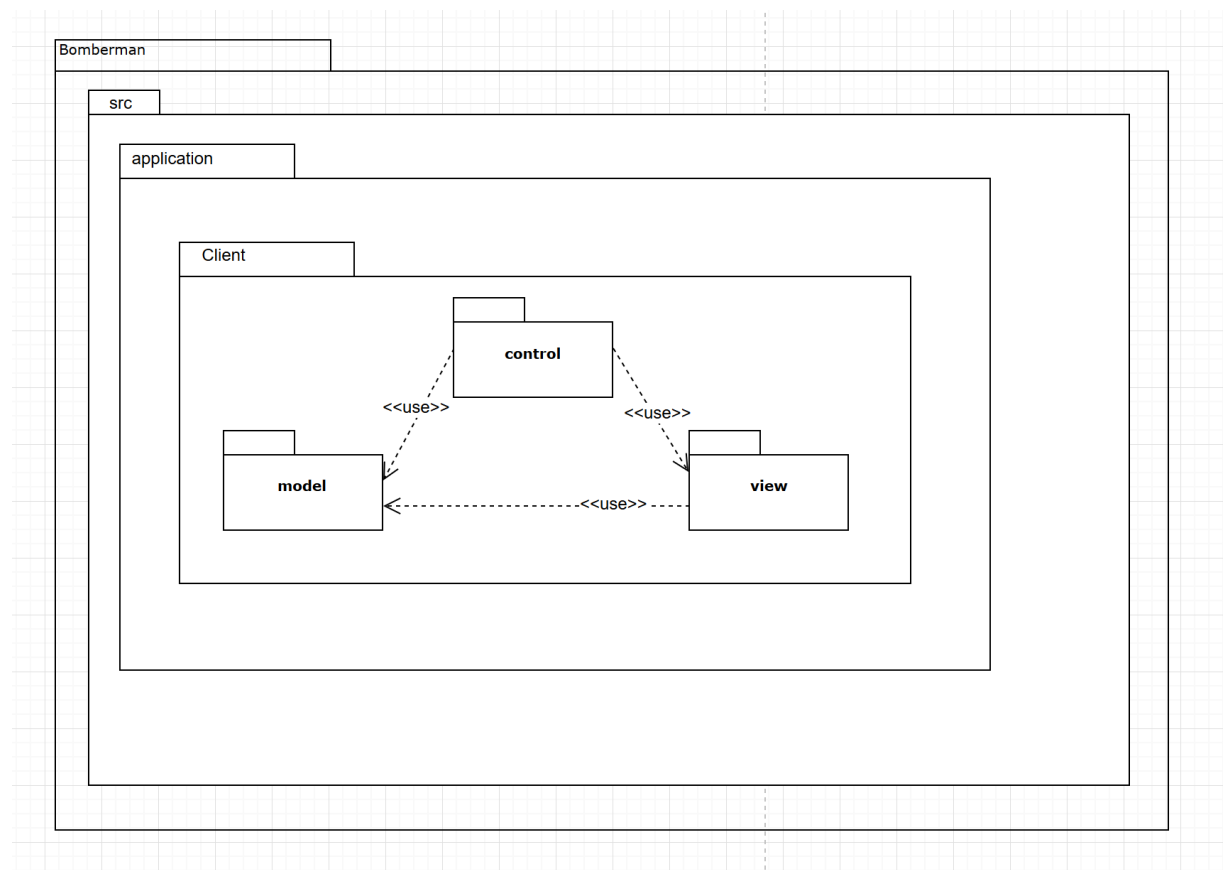
Sie haben Ihre Teilkomponente fertiggestellt und in das Gesamtsystem integriert. Jetzt ist es Zeit die Architektur Ihrer Teilkomponente zu dokumentieren, so dass diese von einer aussenstehenden Fachperson möglichst schnell erfasst werden kann. Wir setzen dabei vor allem auf UML-Diagramme.

## 2 Paketdiagramm

Folgendes Paketdiagramm wird für unsere Teilkomponente GUI verwendet:  
Wir verwenden das MVC Entwurfsmuster für unsere GUI Komponente. Anhand diesem Muster wurden die Packages erstellt.

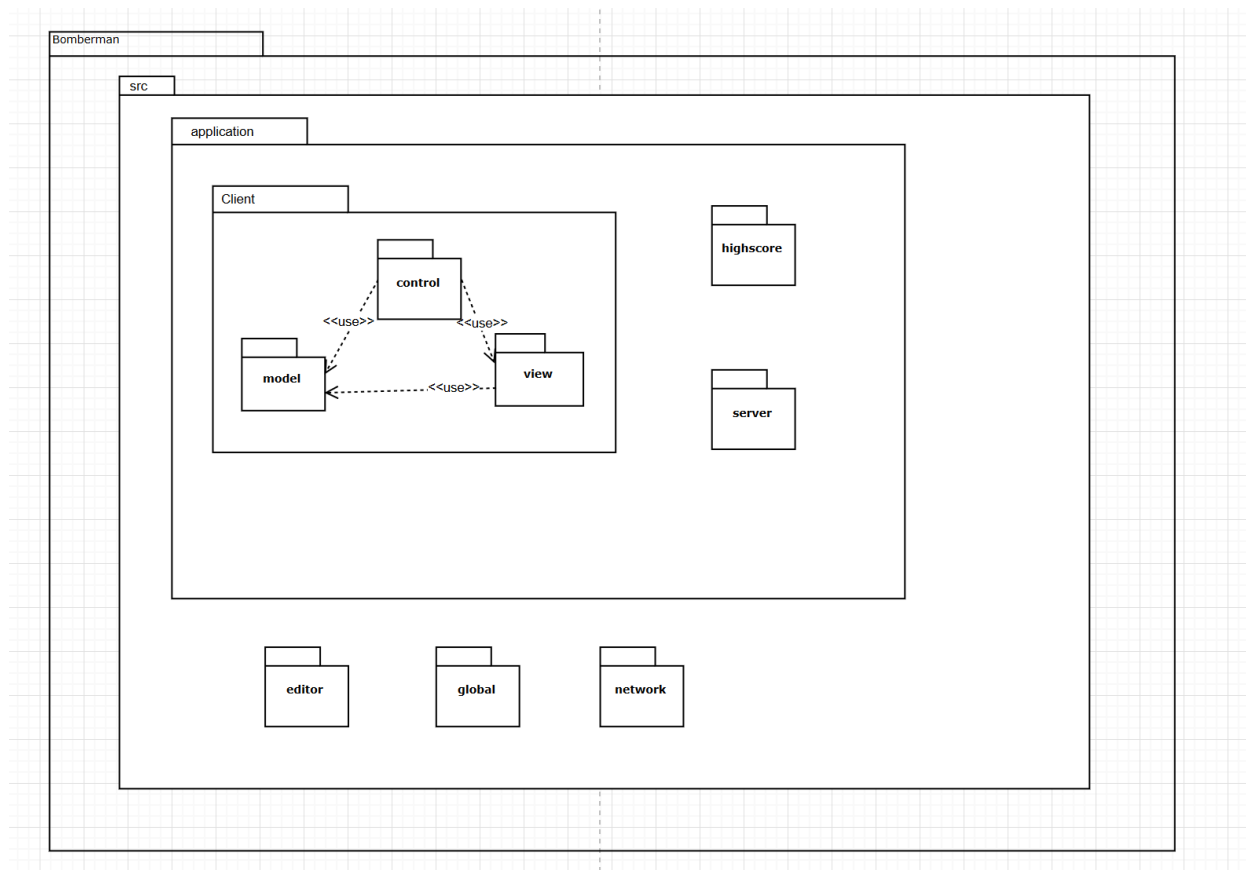
### 2.1 Paketdiagramm Client

Das Client Paketdiagramm verfolgt wie bereits erwähnt das MVC Modell. Entsprechend wird die Struktur auch so beibehalten.



## 2.2 Paketdiagramm umgebenden Teilkomponenten

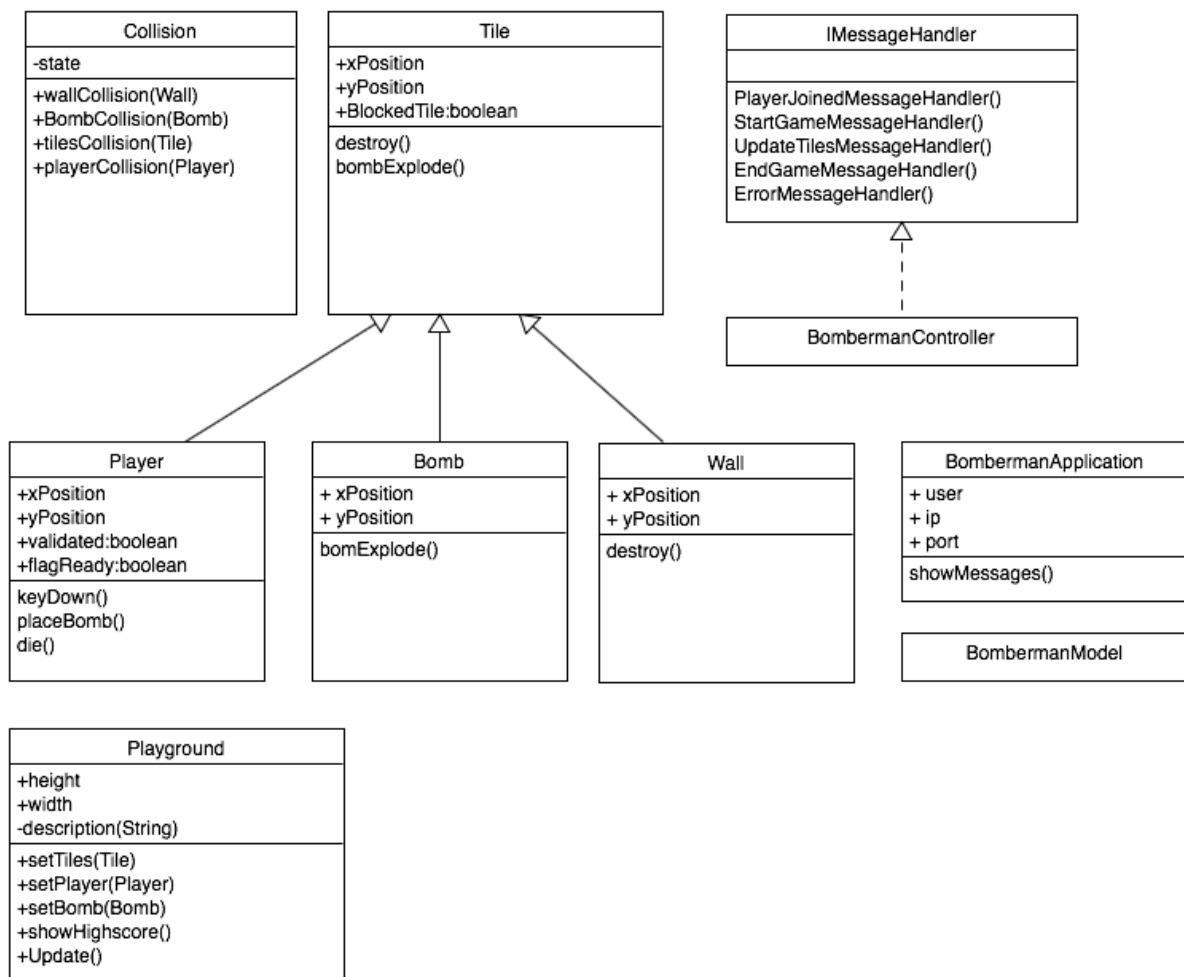
Nachfolgend das Paketdiagramm mit den benachbarten Teilkomponenten.



### 3 Klassendiagramm

Folgendes UML-Klassendiagramm wurde für die GUI Komponente erstellt. Folgende Fachklassen mit Attributen und Operationen wurden nochmals überarbeitet und neu definiert:

Die Klasse IMessageHandler wurde schon implementiert. Weitere Klassen folgen noch. Durch die Implementierung kann es weiter Aktualisierungen am Klassendiagramm geben.



## 4 Sequenzdiagramm

Das Sequenzdiagramm bildet unser Login der Bomberman Applikation ab. Der Player klickt auf den Login Button löst folgendes aus:

- Die Channel Methode (Konstruktor) greift auf die Channel Klasse der Teilkomponente Network zu.
- MVC Entwurfsmuster

