



<https://pixabay.com/photos/avenger-superhero-power-3332352/>

Server - Team08



Institute of Software Engineering and Programming Languages

Was bieten wir?

Ausführliche Dokumentation

Unser Code wurde mit erläuternden JavaDoc ergänzt, um euch bestmöglich zu unterstützen!

Umfassende Test Coverage

- 88% Line Coverage
- 98% Class Coverage
- 74% Branch Coverage

Modularer Aufbau

- Leicht erweiterbar
- Test-Reports mit [JaCoCo](#)
- Logging mit [Log4j2](#)
 - Log als Datei exportierbar

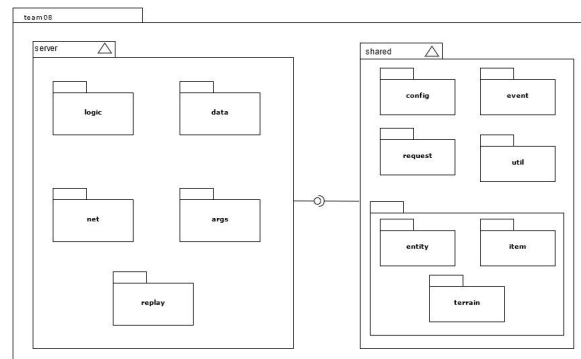
Changes the state of the game and generates the events Events possible:

- RangedAttackEvent
- DestroyedEntityEvent
- TakenDamageEvent
- ConsumedAPEvent

Params: req – RangedAttackRequest

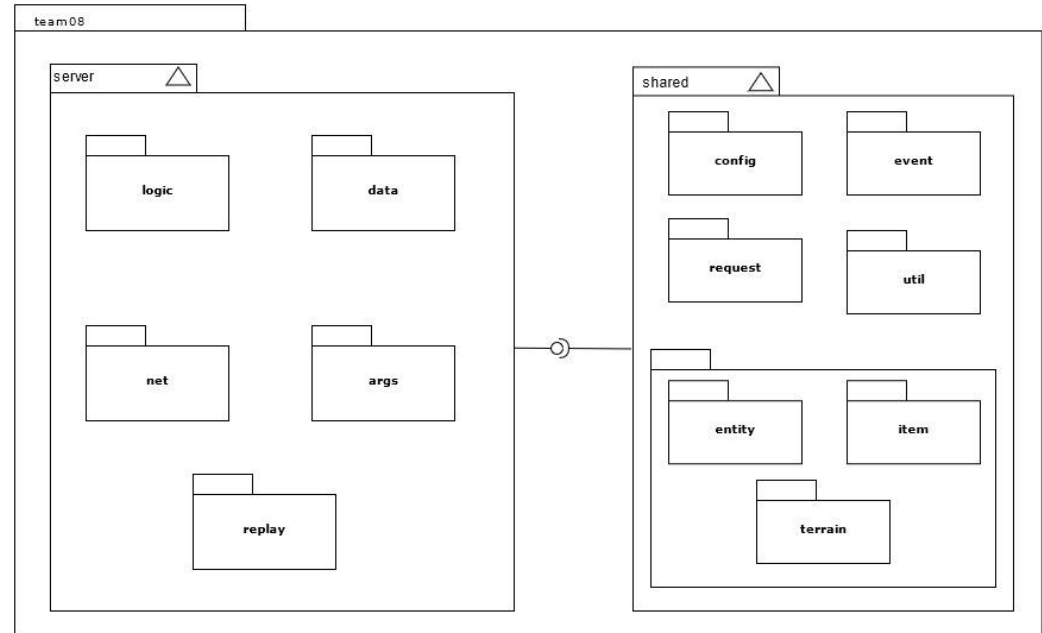
```
void handleRequest(RangedAttackRequest req) {  
    final Character characterOrigin = ((Character) gameBoard.getEntityAt(req.getOriginField()));  
    final Entity entityTarget = gameBoard.getEntityAt(req.getTargetField());  
  
    int damage = characterOrigin.getRangeAttack();  
  
    handleRangedAttack(characterOrigin, entityTarget, damage);  
}
```

Element	Missed Instructions	Cov
de.uulm.sopra.team08.event	<div><div></div></div>	95 %
de.uulm.sopra.team08.util	<div><div></div></div>	47 %
de.uulm.sopra.team08.data.entity	<div><div></div></div>	93 %
de.uulm.sopra.team08.config.character	<div><div></div></div>	51 %
de.uulm.sopra.team08.req	<div><div></div></div>	97 %
de.uulm.sopra.team08.data.item	<div><div></div></div>	70 %
de.uulm.sopra.team08.data.terrain	<div><div></div></div>	97 %
de.uulm.sopra.team08.config.partie	<div><div></div></div>	98 %
de.uulm.sopra.team08.config.scenario	<div><div></div></div>	96 %
de.uulm.sopra.team08.config	<div><div></div></div>	100 %
de.uulm.sopra.team08	<div><div></div></div>	100 %
Total	599 of 10.278	94 %



Aufbau

- Modularer aufbau für leichte Erweiterbarkeit
- Inhalte in Shared können für den Client praktisch sein
- Standard-konforme Klassen
- Zusätzliche abstrahierte Klassen für einen sicheren internen Ablauf
- Strikte Datenkapselung um Wartungen so simple wie möglich zu halten
- Alles ausführlich und einheitlich mit Loggern unterstützt



Testing:

Wir möchten euch keine „Cherry-picked“ Werte zeigen, daher könnt ihr hier unsere Testergebnisse sehen:

shared

Element	Missed Instructions	Cov.	Missed Branches	Cov.	Missed	Cxty	Missed	Lines	Missed	Methods	Missed	Classes
de.uulm.sopra.team08.event		95 %		83 %	55	384	45	893	1	215	0	33
de.uulm.sopra.team08.data.entity		93 %		78 %	48	149	25	294	18	72	1	7
de.uulm.sopra.team08.config.character		51 %		0 %	16	24	8	18	5	13	0	2
de.uulm.sopra.team08.req		97 %		78 %	32	176	6	384	2	107	0	18
de.uulm.sopra.team08.data.item		72 %		78 %	7	24	5	33	4	17	0	7
de.uulm.sopra.team08.data.terrain		97 %		90 %	11	78	5	149	3	38	0	3
de.uulm.sopra.team08.config.partie		98 %		53 %	15	32	0	19	0	16	0	1
de.uulm.sopra.team08.config.scenario		96 %		58 %	5	13	0	16	0	7	0	2
de.uulm.sopra.team08.config		100 %		100 %	0	18	0	81	0	10	0	2
de.uulm.sopra.team08.util		100 %		100 %	0	12	0	21	0	7	0	3
de.uulm.sopra.team08		100 %		n/a	0	1	0	6	0	1	0	1
Total	495 of 10.207	95 %	169 of 801	78 %	189	911	94	1.914	33	503	1	79

server

Element	Missed Instructions	Cov.	Missed Branches	Cov.	Missed	Cxty	Missed	Lines	Missed	Methods	Missed	Classes
de.uulm.sopra.team08.server.data		79 %		69 %	176	469	200	1.091	17	135	0	10
de.uulm.sopra.team08.server.net		75 %		62 %	65	170	94	469	11	77	0	5
de.uulm.sopra.team08.server.args		71 %		80 %	13	57	45	147	2	20	0	1
de.uulm.sopra.team08.server		0 %		0 %	8	8	29	29	4	4	1	1
Total	1.802 of 7.817	76 %	282 of 888	68 %	262	704	368	1.736	34	236	1	17

Anzumerken ist, dass viele Klassen eigene Getter, Setter, equals() und hashCode() Methoden haben, welche nicht alle einzeln mit allen möglichen Fällen getestet werden.

Danke für eure Aufmerksamkeit

Bei Fragen meldet euch bei unserem kompetenten Fachpersonal

Benjamin Saur (Netzwerk)

- Benjamin.Saur@uni-ulm.de

oder

Fabian Karl (Spiellogik)

- Fabian.Karl@uni-ulm.de

