



player join

1. Netzwerk sendet an Server, dass Player gejoined ist.
2. Akzeptiere verbindung zum Server

Alternativ: 4 Spieler im Spiel

1. Starte Spiel über start game

Alternativ: Spiel bereits läuft

1. Entferne Spieler aus Spiel

start game

1. Sende Spielinformationen an Netzwerk

player movement

1. Netzwerk sendet neue Position des Spielers an Server
2. Neue Position des Spielers wird validiert
3. Neue Position wird an Netzwerk übertragen

plant bomb

1. Position der Bombe wird von Netzwerk an Server übermittelt
2. Position der Bombe wird validiert
3. Position der Bombe wird an Netzwerk übertragen
4. Starte Timer mit bomb timer

bomb timer

1. Timer der Bombe wird gestartet
2. Wenn timer auf 0, führe bomb detonation aus

bomb detonation

1. Information der explodierten Bombe wird an Netzwerk übermittelt
2. Netzwerk sendet Server Position der Spieler
3. Server kontrolliert Position der Spieler mit Explosionsradius
Alternativ: Spieler befindet sich in Explosionsradius
1. Spielerinfo wird an player death übermittelt

player death

1. Spielerinfo wird vom bomb detonation erhalten
2. Information des gestorbenen Spielers wird an Netzwerk übermittelt
3. Playerscore wird an highscore übertragen

Game over

1. Nur noch 1 Spieler übrig
2. Score des letzten Spielers eintragen
3. Scores an Netzwerk senden
4. Spiel beendet- Nachricht senden

Connection lost

1. Eine Verbindung wurde abgebrochen
2. Spiel abbrechen an Netzwerk senden
3. Spiel zurücksetzen, warten auf neue spieler

