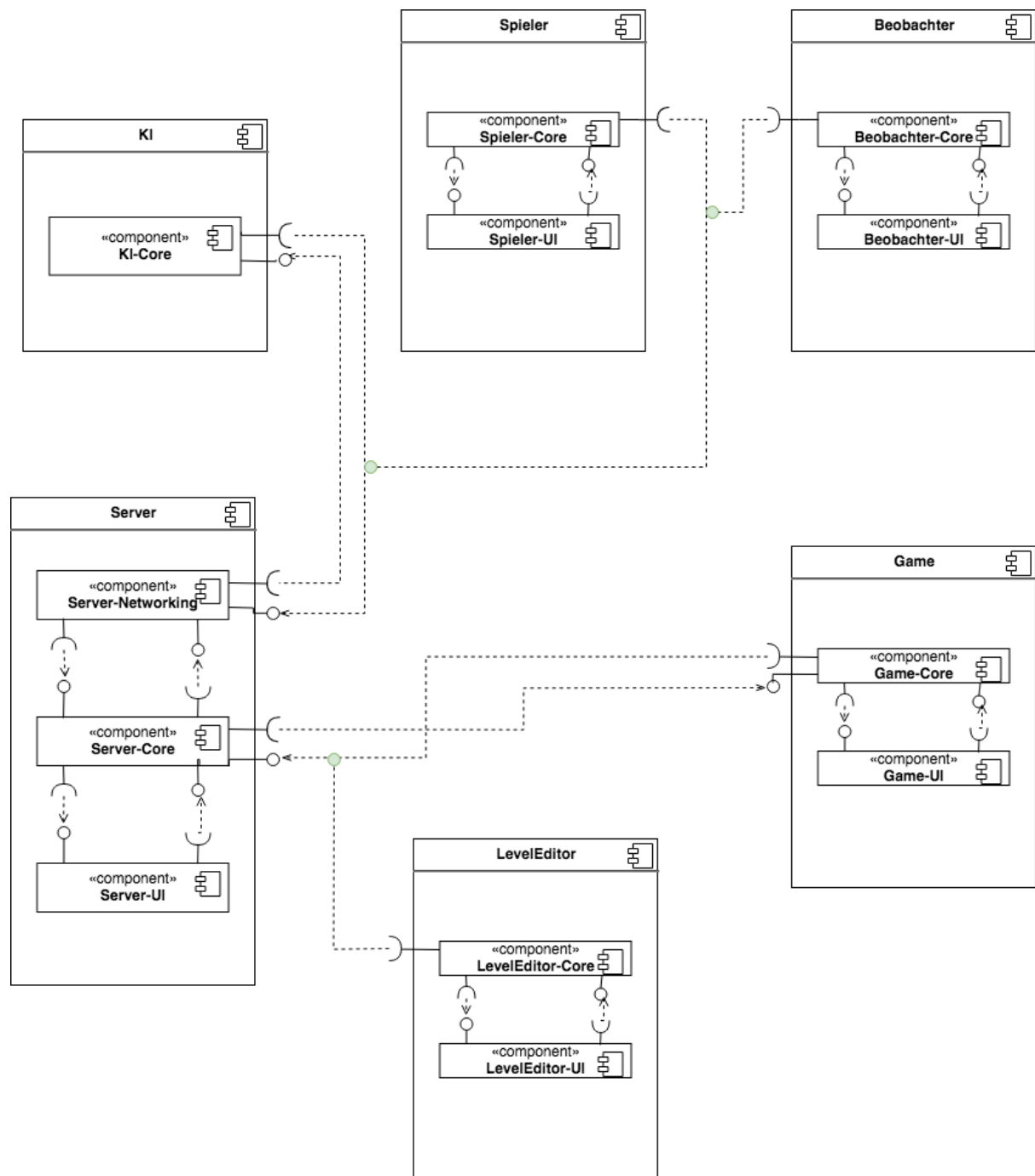


Architekturentwurf



Zuordnung der Funktionalen Anforderungen:

Game-Core:	FA1, FA18, FA41, FA42-60, FA81
Game-UI:	FA15, FA17
KI-Core:	FA9-14, FA19-35, FA41, FA42-60, FA76-79, FA86
Spieler-Core:	FA9-14, FA19-35, FA41, FA42-60
Spieler-UI:	FA3, FA36-40, FA42-60, FA70-74, FA87
Beobachter-Core:	FA89
Server-Core:	FA15, FA17, FA18, FA41-FA69, FA75, FA80
Server-UI:	FA16
Leveleditor-Core:	FA2-8, FA82-85, FA87
Leveleditor-UI:	FA2-8, FA82-85, FA87

Diagrammbeschreibung:

Game-Core:	Hier wird das eigentliche Spiel verwaltet, daher stehen alle FAs, die direkt mit der Spieleverwaltung zu tun haben, hier.
Game-UI:	Dies ist die Benutzeroberfläche des Spiels. Der Benutzer kann hier Aktionen vornehmen und Eingaben tätigen.
KI-/Spieler-Core:	Dieser Teil verwaltet für beide die vor dem Spiel zusammengestellten Teams. Daher stehen hier Charaktere, Gadgets, sowie Eigenschaften und Inventar, aber auch zum Beispiel Intelligence Points, da diese im Spielverlauf gesammelt werden. Zusätzlich beinhaltet der KI-Core noch die Aktionen, die eine KI vornehmen kann, da diese keine Benutzeroberfläche hat.
Spieler-UI:	Dies umfasst die Benutzeroberfläche und beinhaltet daher alles, was ein menschlicher Benutzer über eine Eingabe tun oder verändern kann.
Beobachter-Core:	Dies ist die Verwaltung für einen Benutzer, der am Spiel als Zuschauer teilnimmt.
Server-Core:	Der Server verwaltet hier das Spiel, indem er zum Beispiel die Items in der Wahlphase bereitstellt oder mit Störungen während des Spiel umgeht.
Server-UI:	Die Benutzeroberfläche des Servers, hier läuft hauptsächlich der Beginn eines Spiels, also die Wahl-und Ausrüstungsphase, ab.
Leveleditor-Core:	Der Leveleditor-Core verwaltet den Leveleditor und die damit verbundenen möglichen Konfigurationen.
Leveleditor-UI:	Ermöglicht es, ein Spielfeld zu konfigurieren sowie die Werte der Gadgets zu ändern.