

Architektur

Unsere Architektur basiert im Groben auf drei Komponenten: Dem *Session-Service*, dem *Chat-Service* und dem *User-Service*. Der *Chat-Service* bildet die Basis Komponente, welche den eigentlichen Chatflow zur Verfügung stellt. Der *User-Service* verwaltet Nutzer Accounts und der *Session-Service* überwacht aktive Spiele.

Komponenten

Session

Die Session Komponente managed alle ein- und ausgehenden Nachrichten. Sobald der User einer Chatnachricht schickt, wird diese einer aktiven Session zugeordnet. Die Session kommuniziert eng mit der Chat Komponente und reicht den User Input in die State Machine des entsprechenden Chatflows und legt den Output wieder als Chat Nachricht fest und schickt sie zurück an den User.

Chat

Die Chatkomponente interpretiert die abgelegten Entscheidungsbäume und liefert auf Basis eines Inputs in Form einer Textnachricht eine entsprechende Antwort.

Chatflows

Ein Chatflow wird durch seinen Entscheidungsbaum modelliert. Der Entscheidungsbaum wird mittels Domain-Spezifischen-Sprache in einer Datei festgehalten und durch einen Interpreter in einen Chatflow übersetzt. Die Chatkomponente vermag von einem Ausgangspunkt und einem Input die nächsten Schritte abzuleiten. Sie funktioniert ähnlich einer State-Machine.

User

Die User Komponente persistiert die Spielstände aller Spieler. Zu einem User können später entsprechende Statistiken gespeichert werden. Dabei kann es sich zum Beispiel um Tode, abgeschlossene Spiele und persönliche Daten handeln.

Systemarchitektur

