# Niedliche Pixel

Siedler von Catan

# Gruppe

Adam Mahmoud

Korbinian Staudacher

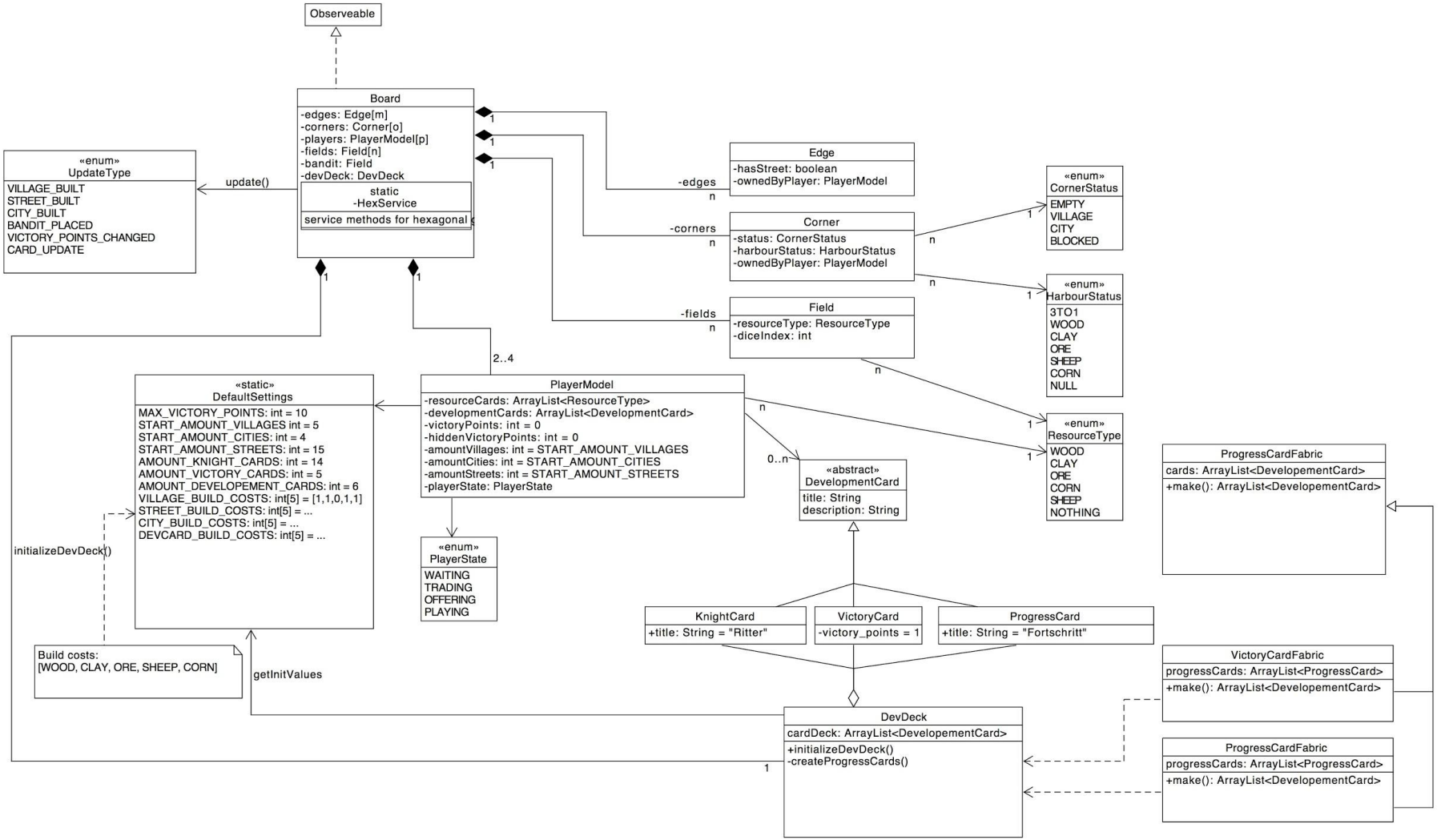
Amina Dacikj

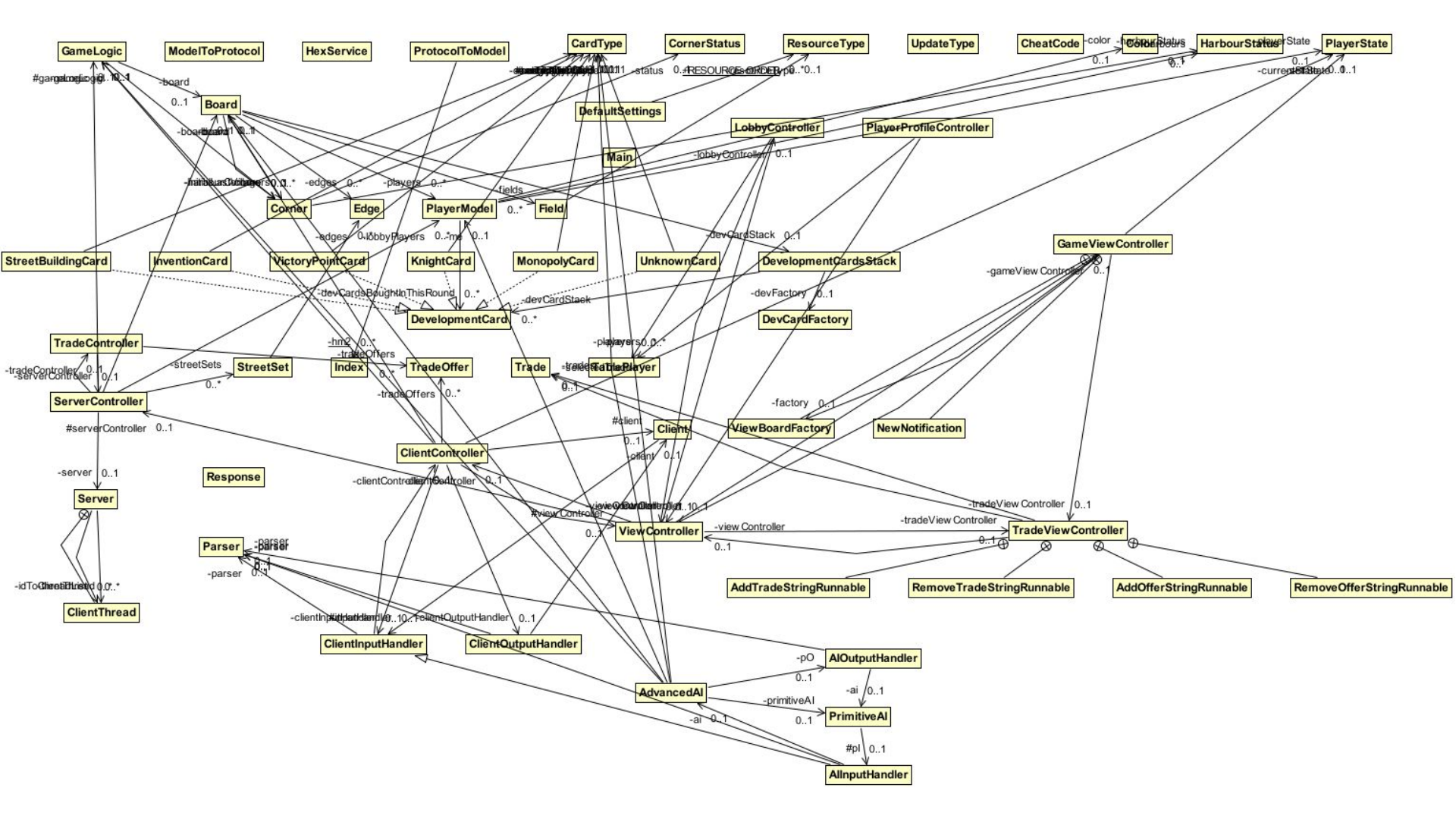
Matthias Moosburger

Julian Reff

Roxanna Shaikh

# Das Spiel


Observeable
Board
-edges: Edge[m]
-corners: Corner[o]
-players: PlayerModel[p]
-fields: Field[n]
-bandit: Field
-devDeck: DevDeck
static
-HexService
service methods for hexagonal
«enum»
UpdateType
VILLAGE_BUILT
STREET_BUILT
CITY_BUILT
BANDIT_PLACED
VICTORY_POINTS_CHANGED
CARD_UPDATE
update()
Edge
-hasStreet: boolean
-ownedByPlayer: PlayerModel
-edges
Corner
-status: CornerStatus
-harbourStatus: HarbourStatus
-ownedByPlayer: PlayerModel
-corners
Field
-resourceType: ResourceType
-diceIndex: int
-fields
«enum»
CornerStatus
EMPTY
VILLAGE
CITY
BLOCKED
«enum»
HarbourStatus
3TO1
WOOD
CLAY
ORE
SHEEP
CORN
NULL
«enum»
ResourceType
WOOD
CLAY
ORE
CORN
SHEEP
NOTHING
«static»
DefaultSettings
MAX_VICTORY_POINTS: int = 10
START_AMOUNT_VILLAGES int = 5
START_AMOUNT_CITIES: int = 4
START_AMOUNT_STREETS: int = 15
AMOUNT_KNIGHT_CARDS: int = 14
AMOUNT_VICTORY_CARDS: int = 5
AMOUNT_DEVELOPEMENT_CARDS: int = 6
VILLAGE_BUILD_COSTS: int[5] = [1,1,0,1,1]
STREET_BUILD_COSTS: int[5] = ...
CITY_BUILD_COSTS: int[5] = ...
DEVCARD_BUILD_COSTS: int[5] = ...
PlayerModel
-resourceCards: ArrayList<ResourceType>
-developmentCards: ArrayList<DevelopmentCard>
-victoryPoints: int = 0
-hiddenVictoryPoints: int = 0
-amountVillages: int = START_AMOUNT_VILLAGES
-amountCities: int = START_AMOUNT_CITIES
-amountStreets: int = START_AMOUNT_STREETS
-playerState: PlayerState
«enum»
PlayerState
WAITING
TRADING
OFFERING
PLAYING
«abstract»
DevelopmentCard
title: String
description: String
KnightCard
+title: String = "Ritter"
VictoryCard
-victory_points = 1
ProgressCard
+title: String = "Fortschritt"
ProgressCardFabric
cards: ArrayList<DevelopementCard>
+make(): ArrayList<DevelopementCard>
VictoryCardFabric
progressCards: ArrayList<ProgressCard>
+make(): ArrayList<DevelopementCard>
ProgressCardFabric
progressCards: ArrayList<ProgressCard>
+make(): ArrayList<DevelopementCard>
DevDeck
cardDeck: ArrayList<DevelopementCard>
+initializeDevDeck()
-createProgressCards()
initializeDevDeck()
Build costs:
[WOOD, CLAY, ORE, SHEEP, CORN]
getInitValues
1
2..4
n
0..n


GameLogic
ModelToProtocol
HexService
ProtocolToModel
CardType
CornerStatus
ResourceType
UpdateType
CheatCode
HarbourStatus
PlayerState
Board
DefaultSettings
LobbyController
PlayerProfileController
Main
Corner
Edge
PlayerModel
Field
StreetBuildingCard
InventionCard
VictoryPointCard
KnightCard
MonopolyCard
UnknownCard
DevelopmentCardsStack
DevelopmentCard
DevCardFactory
GameViewController
TradeController
StreetSet
Index
TradeOffer
Trade
TablePlayer
ServerController
Client
ViewBoardFactory
NewNotification
ClientController
Response
Server
ViewController
TradeViewController
Parser
AddTradeStringRunnable
RemoveTradeStringRunnable
AddOfferStringRunnable
RemoveOfferStringRunnable
ClientThread
ClientInputHandler
ClientOutputHandler
AIOutputHandler
AdvancedAI
PrimitiveAI
AIInputHandler

# Features

- Normales und Biergarten Theme
- Sounds
- Hilfe und Taktik-Hinweise im Spiel
- Gute KI
- Cheats
- Full Screen
- Thread basierter all-in-one-Launcher

Settlers of Biergarten
Roxanna
Waiting
0
0
0
0
0
0 Victory Points
Dice roll:
Roll dices
Trading
Buy Card
Play Card
Help
End turn
!
Amina
Building settlement
Cards: 0
DevCards: 0
0 Victory Points
Matthias
Waiting
Cards: 0
DevCards: 0
0 Victory Points

Settlers of Catan
Amina
Trading/Building
0
0
0
3
1
2 Victory Points
Dice roll:
6
Roll dices
Trading
Buy Card
Play Card
Help
End turn
!
Roxanna
Waiting
Cards: 3
DevCards: 0
2 Victory Points
Matthias
Waiting
Cards: 4
DevCards: 0
2 Victory Points
Enter chat message and press Enter

# Cheats

```
@SerializedName("ROLLTWO") DICEROLL_2("ROLLTWO"),
@SerializedName("ROLLTHREE") DICEROLL_3("ROLLTHREE"),
@SerializedName("ROLLFOUR") DICEROLL_4("ROLLFOUR"),
@SerializedName("ROLLFIVE") DICEROLL_5("ROLLFIVE"),
@SerializedName("ROLLSIX") DICEROLL_6("ROLLSIX"),
@SerializedName("ROLLSEVEN") DICEROLL_7("ROLLSEVEN"),
@SerializedName("ROLLEIGHT") DICEROLL_8("ROLLEIGHT"),
@SerializedName("ROLLNINE") DICEROLL_9("ROLLNINE"),
@SerializedName("ROLLTEN") DICEROLL_10("ROLLTEN"),
@SerializedName("ROLLELEVEN") DICEROLL_11("ROLLELEVEN"),
@SerializedName("ROLLTWELVE") DICEROLL_12("ROLLTWELVE"),
@SerializedName("KNIGHT") KNIGHT_CARD("KNIGHT"),
```

```
@SerializedName("INVENTION") INVENTION_CARD("INVENTION"),
@SerializedName("MONOPOLY") MONOPOLY_CARD("MONOPOLY"),
@SerializedName("STREETBUILD") STREET_BUILD_CARD("STREETBUILD"),
@SerializedName("VICTORY") VICTORY ("VICTORY"),
@SerializedName("WIN") INSTANT_WIN("WIN"),
@SerializedName("VICTORYPLUS") VICTORYPLUS("VICTORYPLUS"),
@SerializedName("VICTORYMINUS") VICTORYMINUS("VICTORYMINUS"),
@SerializedName("ELEMENTONE") INCREASE_ELEMENTONE("ELEMENTONE"),
@SerializedName("ELEMENTTWO") INCREASE_ELEMENTTWO("ELEMENTTWO"),
@SerializedName("ELEMENTTHREE") INCREASE_ELEMENTTHREE("ELEMENTTHREE"),
@SerializedName("ELEMENTFOUR") INCREASE_ELEMENTFOUR("ELEMENTFOUR"),
@SerializedName("ELEMENTFIVE") INCREASE_ELEMENTFIVE("ELEMENTFIVE"),
@SerializedName("OTHERHAND") OTHER_HAND("OTHERHAND"),
@SerializedName("ACTIVATELT") ACTIVATE_LT("ACTIVATELT"),
@SerializedName("DEACTIVATELT") DEACTIVATE_LT("DEACTIVATELT"),
@SerializedName("SOUNDTRACKONE") SOUNDTRACK_ONE("SOUNDTRACKONE"),
@SerializedName("SOUNDTRACKTWO") SOUNDTRACK_TWO ("SOUNDTRACKTWO");
```

# Work-flow

NiedlichePixel | Trello - Chromium

Recent - Google Drive | Niedliche Pixel - Goog | VBL. Antrag auf Beitra | NiedlichePixel | Trello | general

https://trello.com/b/y5YlpLAY/niedlichepixel

Boards | Trello | Matthias Moosburger

# NiedlichePixel

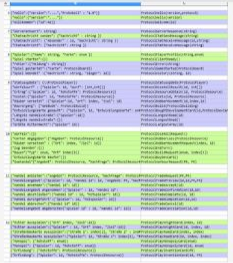
SEP SoSe 2016 | Team Visible | Calendar | Show Menu

## BetaTesting

- Präsentation
- Reizende Igel — 1 — 2
- Quirlige Saurier — 2
- Übungblatt — 1
- WitzigeLyrisceBiber — 1
- TreueAbstauber
-
  Bildschirmfoto_2016-07-12_18-02-19.png — 2

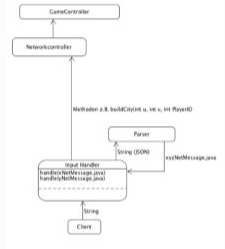
Add a card…

## Siedler von Catan

- 
  TODO List — 1
  A A KS R
- Protokoll 1.0 — 1
-
  Screen Shot 2016-06-14 at 23.43.56.png — 1
- Fehlt am 8.6. 16:00 Uhr — 2/10

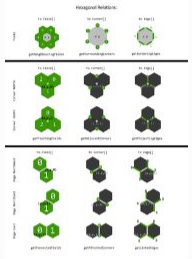
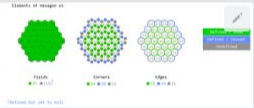
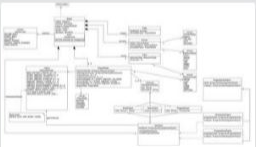
Add a card…

## Controller

- JSON Parsing
- Network Wait till connected
- 
  
  Controller/Network/JSON-Parsing Flow — 2

Add a card…

## Model

- 
  hexagonrelations.png — 1
- 
  hexagonelements.png — 1
- 
  Modell — 1 — 3

Add a card…

## View

- TestViewPackage — 1
- JavaFX 8 Grundlagen und fortgeschrittene Techniken von Anton Epple.pdf — 1
- Lobby und Scene Builder — 2
- New File — 1
-
  background.jpg — 1

Add a card…

## Übungsblätter

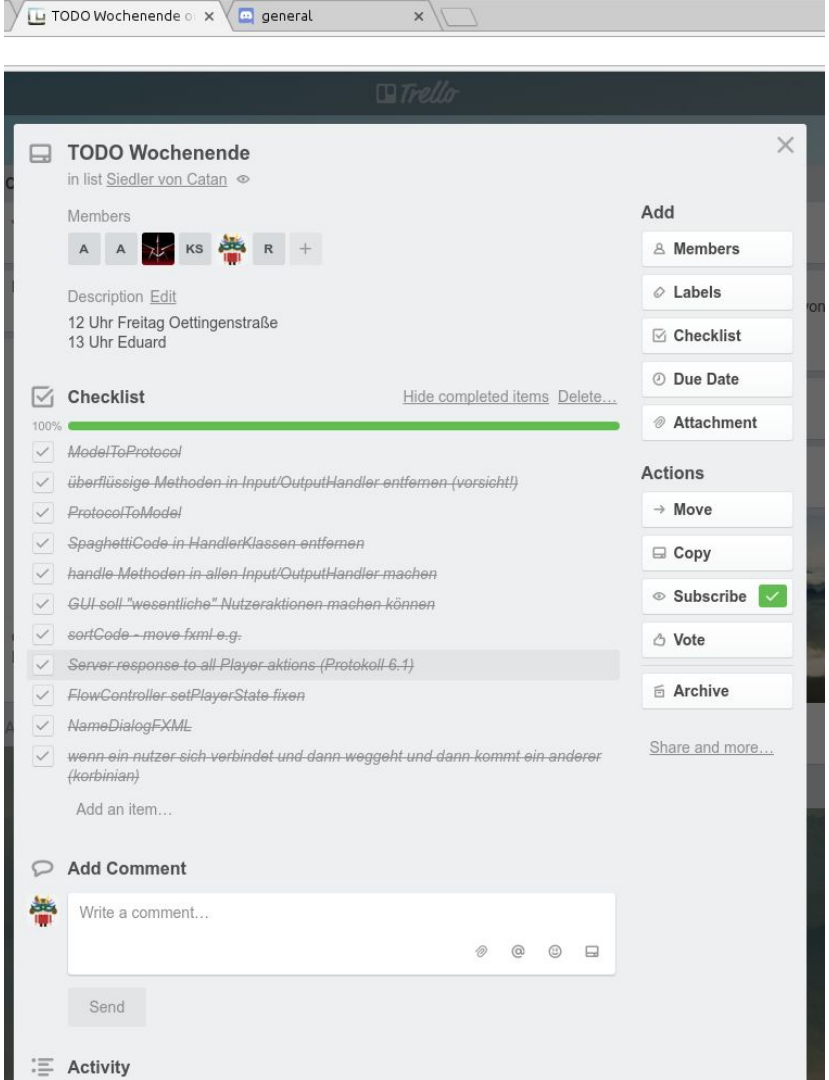
- Siedler_Milestone5.pdf — 1 — Jun 20
- Siedler_Milestone4.pdf — 1 — Jun 13
- Siedler Milestone 3 — 1 — 1 — Jun 6
- SiedlerMilestone2 — 1
- Siedler Milestone 1 — 1 — May 12
- Übungsblatt 1 — 2
- Übungsblatt 2 — 1
- Übungsblatt 3 — 1

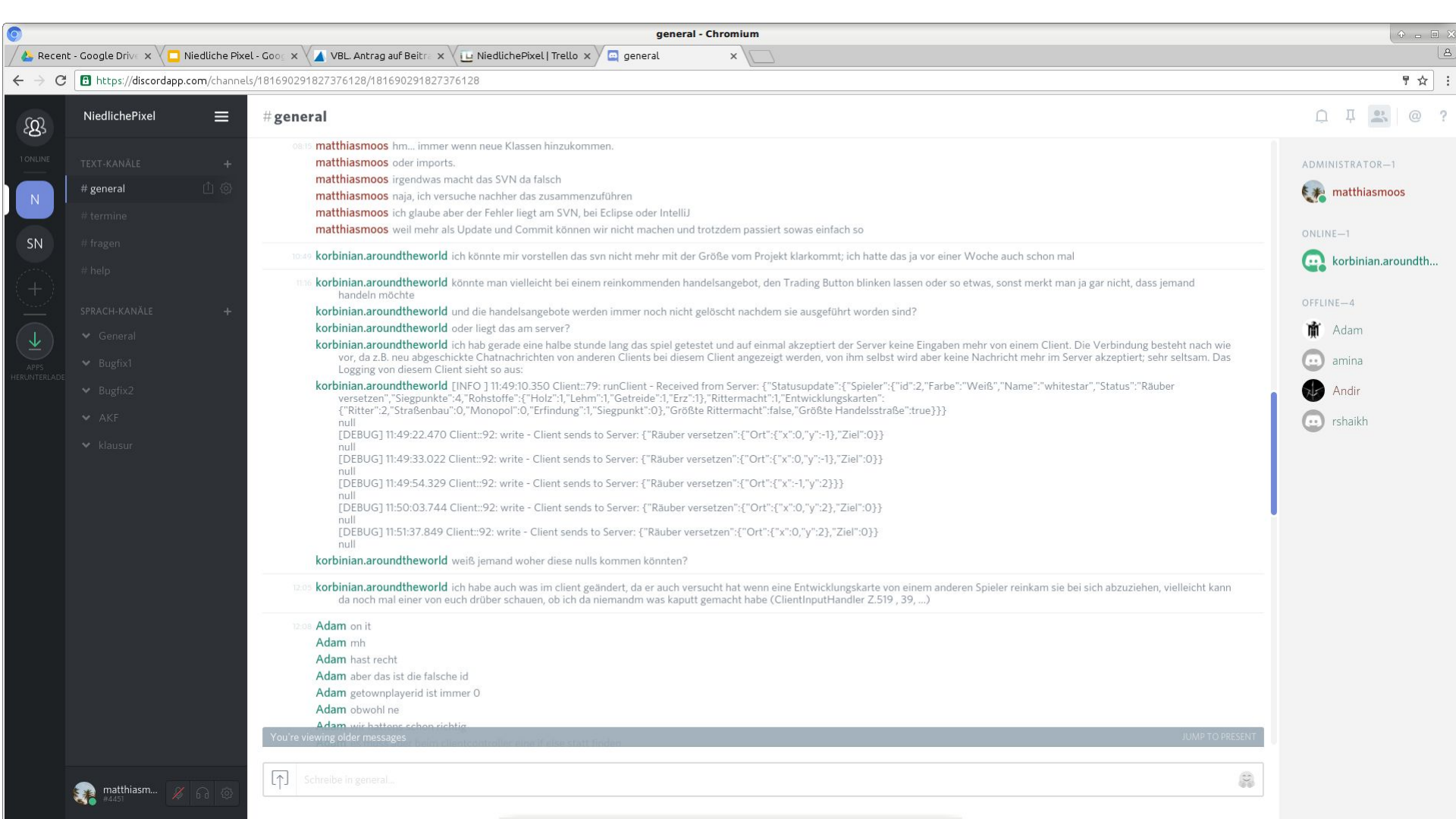
Add a card…

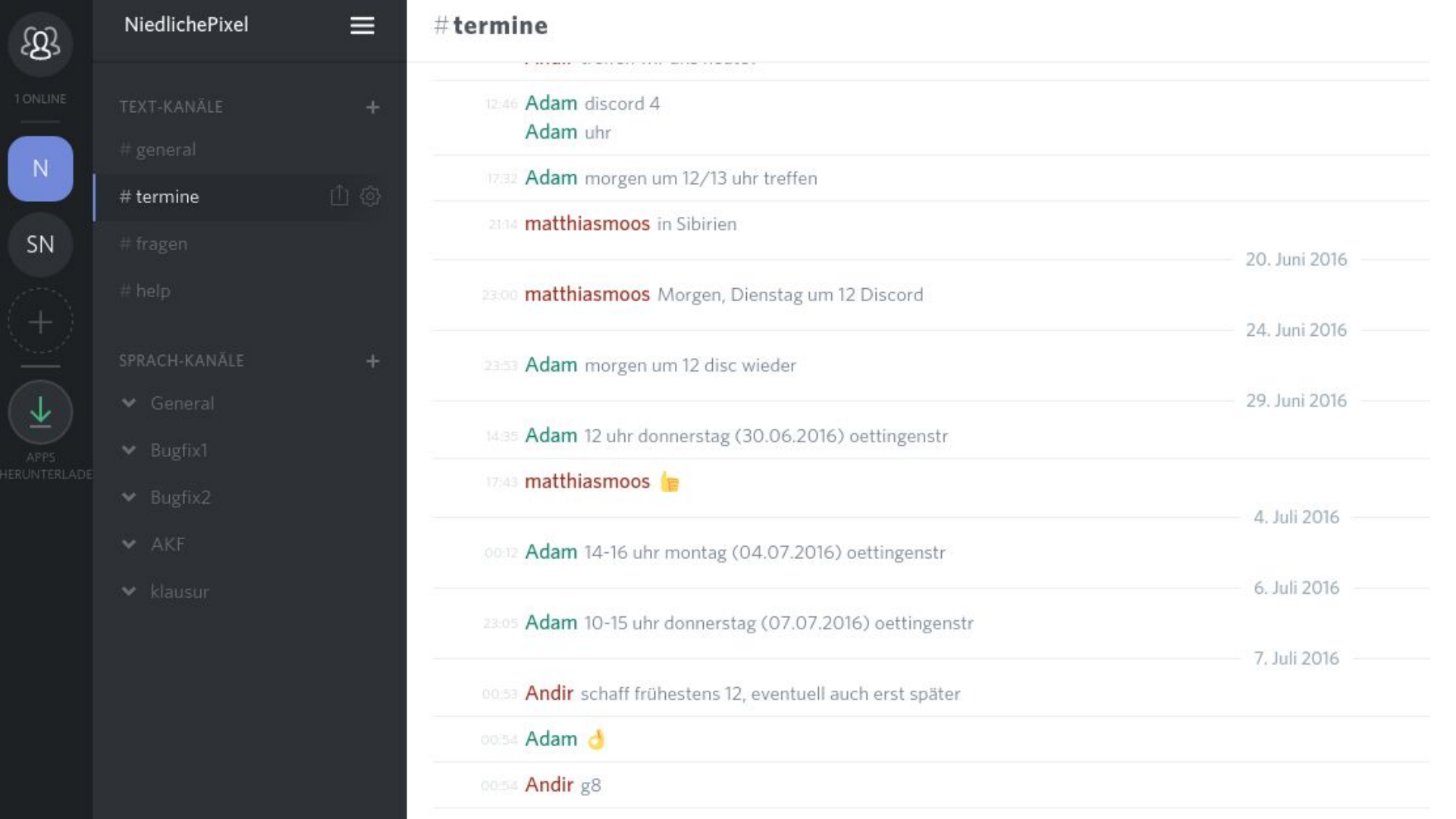
## Aufgaben

- bugfixes — 2
- New File — 2
-
  Erste Server Karte — 2

Add a card…


TODO Wochenende
general
Trello
TODO Wochenende
in list Siedler von Catan
Members
A
A
KS
R
Description Edit
12 Uhr Freitag Oettingenstraße
13 Uhr Eduard
Checklist
Hide completed items
Delete…
100%
ModelToProtocol
überflüssige Methoden in Input/OutputHandler entfernen (vorsicht!)
ProtocolToModel
SpaghettiCode in HandlerKlassen entfernen
handle Methoden in allen Input/OutputHandler machen
GUI soll "wesentliche" Nutzeraktionen machen können
sortCode - move fxml e.g.
Server response to all Player aktions (Protokoll 6.1)
FlowController setPlayerState fixen
NameDialogFXML
wenn ein nutzer sich verbindet und dann weggeht und dann kommt ein anderer (korbinian)
Add an item…
Add Comment
Write a comment…
Send
Activity
Add
Members
Labels
Checklist
Due Date
Attachment
Actions
Move
Copy
Subscribe
Vote
Archive
Share and more…


general - Chromium
Recent - Google Drive
Niedliche Pixel - Goo
VBL. Antrag auf Beitra
NiedlichePixel | Trello
general
https://discordapp.com/channels/181690291827376128/181690291827376128
NiedlichePixel
1 ONLINE
APPS HERUNTERLADE
TEXT-KANÄLE
# general
# termine
# fragen
# help
SPRACH-KANÄLE
General
Bugfix1
Bugfix2
AKF
klausur
matthiasm...
#4451
# general
matthiasmoos hm... immer wenn neue Klassen hinzukommen.
matthiasmoos oder imports.
matthiasmoos irgendwas macht das SVN da falsch
matthiasmoos naja, ich versuche nachher das zusammenzuführen
matthiasmoos ich glaube aber der Fehler liegt am SVN, bei Eclipse oder IntelliJ
matthiasmoos weil mehr als Update und Commit können wir nicht machen und trotzdem passiert sowas einfach so
korbinian.aroundtheworld ich könnte mir vorstellen das svn nicht mehr mit der Größe vom Projekt klarkommt; ich hatte das ja vor einer Woche auch schon mal
korbinian.aroundtheworld könnte man vielleicht bei einem reinkommenden handelsangebot, den Trading Button blinken lassen oder so etwas, sonst merkt man ja gar nicht, dass jemand handeln möchte
korbinian.aroundtheworld und die handelsangebote werden immer noch nicht gelöscht nachdem sie ausgeführt worden sind?
korbinian.aroundtheworld oder liegt das am server?
korbinian.aroundtheworld ich hab gerade eine halbe stunde lang das spiel getestet und auf einmal akzeptiert der Server keine Eingaben mehr von einem Client. Die Verbindung besteht nach wie vor, da z.B. neu abgeschickte Chatnachrichten von anderen Clients bei diesem Client angezeigt werden, von ihm selbst wird aber keine Nachricht mehr im Server akzeptiert; sehr seltsam. Das Logging von diesem Client sieht so aus:
korbinian.aroundtheworld [INFO ] 11:49:10.350 Client::79: runClient - Received from Server: {"Statusupdate":{"Spieler":{"id":2,"Farbe":"Weiß","Name":"whitestar","Status":"Räuber versetzen","Siegpunkte":4,"Rohstoffe":{"Holz":1,"Lehm":1,"Getreide":1,"Erz":1},"Rittermacht":1,"Entwicklungskarten":{"Ritter":2,"Straßenbau":0,"Monopol":0,"Erfindung":1,"Siegpunkt":0},"Größte Rittermacht":false,"Größte Handelsstraße":true}}}
null
[DEBUG] 11:49:22.470 Client::92: write - Client sends to Server: {"Räuber versetzen":{"Ort":{"x":0,"y":-1},"Ziel":0}}
null
[DEBUG] 11:49:33.022 Client::92: write - Client sends to Server: {"Räuber versetzen":{"Ort":{"x":0,"y":-1},"Ziel":0}}
null
[DEBUG] 11:49:54.329 Client::92: write - Client sends to Server: {"Räuber versetzen":{"Ort":{"x":-1,"y":2}}}
null
[DEBUG] 11:50:03.744 Client::92: write - Client sends to Server: {"Räuber versetzen":{"Ort":{"x":0,"y":2},"Ziel":0}}
null
[DEBUG] 11:51:37.849 Client::92: write - Client sends to Server: {"Räuber versetzen":{"Ort":{"x":0,"y":2},"Ziel":0}}
null
korbinian.aroundtheworld weiß jemand woher diese nulls kommen könnten?
korbinian.aroundtheworld ich habe auch was im client geändert, da er auch versucht hat wenn eine Entwicklungskarte von einem anderen Spieler reinkam sie bei sich abzuziehen, vielleicht kann da noch mal einer von euch drüber schauen, ob ich da niemandm was kaputt gemacht habe (ClientInputHandler Z.519 , 39, ...)
Adam on it
Adam mh
Adam hast recht
Adam aber das ist die falsche id
Adam getownplayerid ist immer 0
Adam obwohl ne
You're viewing older messages
JUMP TO PRESENT
Schreibe in general...
ADMINISTRATOR—1
matthiasmoos
ONLINE—1
korbinian.aroundth...
OFFLINE—4
Adam
amina
Andir
rshaikh


NiedlichePixel
1 ONLINE
N
SN
APPS HERUNTERLADE
TEXT-KANÄLE
# general
# termine
# fragen
# help
SPRACH-KANÄLE
General
Bugfix1
Bugfix2
AKF
klausur
#termine
12:46 Adam discord 4
Adam uhr
17:32 Adam morgen um 12/13 uhr treffen
21:14 matthiasmoos in Sibirien
20. Juni 2016
23:00 matthiasmoos Morgen, Dienstag um 12 Discord
24. Juni 2016
23:53 Adam morgen um 12 disc wieder
29. Juni 2016
14:35 Adam 12 uhr donnerstag (30.06.2016) oettingenstr
17:43 matthiasmoos
4. Juli 2016
00:12 Adam 14-16 uhr montag (04.07.2016) oettingenstr
6. Juli 2016
23:05 Adam 10-15 uhr donnerstag (07.07.2016) oettingenstr
7. Juli 2016
00:53 Andir schaff frühestens 12, eventuell auch erst später
00:54 Adam
00:54 Andir g8