



WEBE, WEB ENGINEERING

Semesterarbeit 2021

vorgelegt von

Martin Bartolomé und Thomas Curiger

Stand 18. Oktober 2021

Prüfer: Peter Tellenbach

Inhaltsverzeichnis

| | | |
|----------|---|-----------|
| 0.1 | Projekttagebuch | 3 |
| 1 | Einleitung | 4 |
| 1.1 | Beschreibung des Spiels | 4 |
| 1.2 | Beschreibung des Kommunikationsprotokolls | 5 |
| 2 | Anforderungskatalog | 6 |
| 2.1 | Funktionale Anforderungen | 6 |
| 2.2 | Qualitative Anforderungen | 9 |
| 3 | Entwurf | 12 |
| 3.1 | GUI | 12 |
| 3.2 | Protokoll Client/Server | 13 |
| 3.2.1 | Definition Enumeratoren | 14 |
| 3.2.2 | Spiel starten | 15 |
| 3.2.3 | Spielfeld aufbereiten | 16 |
| 4 | Umsetzung | 17 |
| 4.1 | GIT-Repository | 17 |
| 5 | TestProtokoll | 18 |
| 6 | Bedienungsanleitung | 19 |

0.1 Projekttagebuch

| Datum | Name | Beschreibung |
|------------|------------------|--|
| 20.08.2021 | Martin Bartolomé | Erstellen des Dokuments und erfassen der Spielbeschreibung und UseCases |
| 13.09.2021 | Thomas Curiger | Erweitern der Use Cases und hinzufügen des Protokolls |
| 20.09.2021 | Martin Bartolomé | Einbinden des Projekttagebuchs |
| 10.10.2021 | Martin Bartolomé | Erstellen Prototyp GUI |
| 11.10.2021 | Martin Bartolomé | Hinzufügen des Protokolls Client/Server sowie überarbeitung der UseCases |

Tabelle 0.1: F1 - Start des Spiels

1 Einleitung

1.1 Beschreibung des Spiels

Bei dem zu programmierenden Spiel handelt es sich um ein „Tower Defense“ Spiel. Hierfür werden verschiedene Karten gezeichnet. Diese Karten enthalten Wege, welche gegnerische Einheiten entlang laufen. Diese Einheiten werden von einem Server kontrolliert. Der Spieler hat hierbei eine bestimmte Währung zur Verfügung um Einheiten oder Türme am Rand des Weges aufzustellen. Diese Einheiten haben eine gewisse Angriffskraft, um die gegnerischen Einheiten davon abzuhalten, das andere Ende des Weges zu erreichen. Erreicht eine gegnerische Einheit die andere Seite des Weges, so wird den Spielern eine ein Leben abgezogen. Haben die alle Spieler keine Leben mehr, wird das Spiel beendet. Wird ein Gegner besiegt, so erhält der Spieler, welcher den Gegner besiegt hat einen bestimmten Betrag der Währung und alle anderen Spieler einen gewissen prozentualen Wert an Währung.

Das Spiel ist für maximal 4 Spieler gedacht, wobei jeder Spieler einen bestimmten Bereich des Weges abdeckt. Gibt es weniger Spieler, so wächst der Sektor der Spieler, die anwesend sind. Das Spiel ist vorbei, sobald die Spieler die drei bestehenden Level absolviert haben oder alle Leben aufgebraucht sind. Verlässt ein Spieler das Spiel während es läuft, so ist es nicht mehr möglich erneut beizutreten. Der Bereich des Spielers wird gesperrt und die anderen Spieler erhalten mehr Einheiten der Währung, wenn eine gegnerische Einheit vernichtet wird. Eine grobe Skizze ist in Abbildung 1.1 zu sehen. Hier starten die Gegner in der unteren Linken Ecke und verfolgen den Weg bis an das Ende. Der Spielbereich ist in 4 Sektoren aufgeteilt.

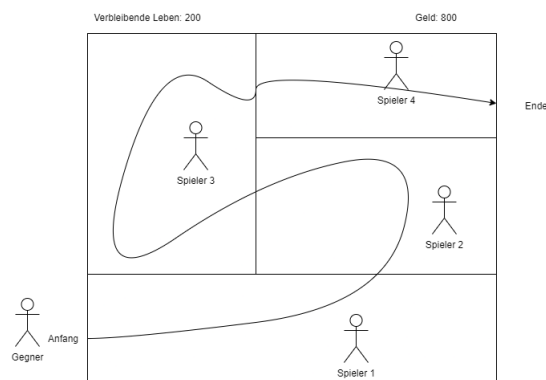


Abbildung 1.1: Skizze des Spielbereichs

1.2 Beschreibung des Kommunikationsprotokolls

Die Kommunikation zwischen Client und Server basiert auf dem Protokoll WebSocket. WebSocket befindet sich wie Http auf dem siebten Layer des OSI-Modells und verwendet TCP auf dem vierten Layer zum Senden und Empfangen.

Im Gegensatz zu Http unterstützt WebSocket das gleichzeitige Senden und Empfangen von Paketen. Http sendet jeweils einzelne Request, weswegen dieses Protokoll für ein Real-Time Multiplayer-Spiel nicht in Frage kommt.

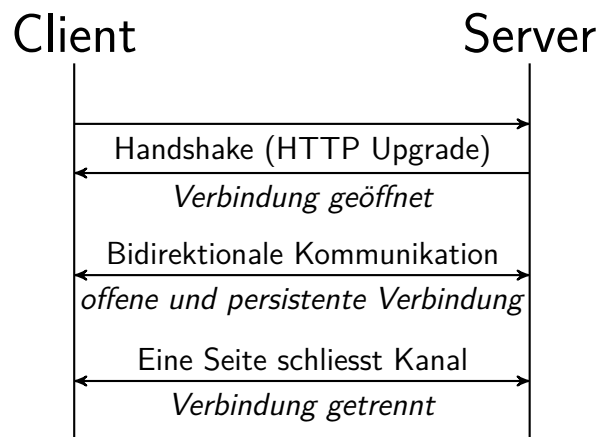


Abbildung 1.2: WebSocket Protokoll

2 Anforderungskatalog

In diesem Kapitel werden die funktionalen sowie die qualitativen Anforderungen beschrieben.

2.1 Funktionale Anforderungen

Die anschliessend aufgelisteten Use Cases beschreiben die funktionalen Anforderungen und sind auf jeden Fall umzusetzen.

| | |
|---------------|----------------------------|
| Nr. | F1 |
| Name | Start des Spiels |
| Ziel | Das Spiel wird gestartet. |
| Vorbedingung | Browser ist geöffnet. |
| Nachbedingung | Spiel wird angezeigt. |
| Akteure | Spieler |
| Trigger | Eingabe der korrekten URL. |

Tabelle 2.1: F1 - Start des Spiels

| | |
|---------------|--|
| Nr. | F2 |
| Name | Start einer Session |
| Ziel | Session wurde mit Karte und Namen gestartet. Der Spieler hat einen Namen ausgewählt und der Wartebildschirm wird angezeigt |
| Vorbedingung | Das Spiel wurde gestartet und es wurden Information wie der Sessionname, Level und Spielernamen eingegeben. |
| Nachbedingung | Session gestartet und es wird auf Spieler gewartet |
| Akteure | Spieler |
| Trigger | Form mit Button zum Start der Session |

Tabelle 2.2: F2 - Start eines Servers

| | |
|---------------|---|
| Nr. | F3 |
| Name | Beitreten einer Session |
| Ziel | Spieler ist einem anderen Spiel beigetreten |
| Vorbedingung | Spiel gestartet und ein Spielernamen wurde eingegeben |
| Nachbedingung | Spieler ist einem anderen Spiel beigetreten |
| Akteure | Spieler |
| Trigger | Selektierte Session und Button zum Beitreten |

Tabelle 2.3: F3 - Beitreten eines Servers

| | |
|---------------|--|
| Nr. | F4 |
| Name | Platzieren von Einheiten und Türmen |
| Ziel | Einheit oder Turm wurde im Spiel platziert |
| Vorbedingung | Spiel gestartet und Runde hat begonnen |
| Nachbedingung | Einheit oder Turm wurde platziert |
| Akteure | Spieler |
| Trigger | Einheit oder Turm ausgewählt und im Spielbereich platziert |

Tabelle 2.4: F4 - Platzieren von Einheiten und Türmen

| | |
|---------------|--|
| Nr. | F5 |
| Name | Verdienen von Währung |
| Ziel | Währung wird dem Spieler gutgeschrieben |
| Vorbedingung | Spieler hat eine Einheit platziert und Gegner wurde vernichtet |
| Nachbedingung | Währung wurde gutgeschrieben |
| Akteure | Einheit des Spielers |
| Trigger | Angriff einer Einheit oder Turms |

Tabelle 2.5: F5 - Verdienen von Währung

| | |
|---------------|--|
| Nr. | F6 |
| Name | Spenden von Währung an anderen Spieler |
| Ziel | anderer Spieler hat Währung erhalten |
| Vorbedingung | Spieler möchte Währung spenden |
| Nachbedingung | Währung wurde gespendet |
| Akteure | Spieler |
| Trigger | Button im Spiel |

Tabelle 2.6: F6 - Spenden von Währung an anderen Spieler

| | |
|---------------|---|
| Nr. | F7 |
| Name | Sehen der anderen Spieler |
| Ziel | Spieler sieht andere Spieler |
| Vorbedingung | Session wurde gestartet |
| Nachbedingung | Spieler sieht andere Spieler |
| Akteure | Spieler |
| Trigger | Session gestartet und andere Spieler sind beigetreten |

Tabelle 2.7: F7 - Sehen der anderen Spieler

| | |
|---------------|---|
| Nr. | F8 |
| Name | Chat mit Spieler |
| Ziel | Spieler können sich neben dem Spiel unterhalten |
| Vorbedingung | Session gestartet |
| Nachbedingung | Nachricht gesendet |
| Akteure | Spieler |
| Trigger | Input und Button zum Senden |

Tabelle 2.8: F8 - Chat mit Spieler

| | |
|---------------|--|
| Nr. | F9 |
| Name | Internationalisierung |
| Ziel | Das Spiel muss eine Sprachauswahl mit mehreren Fremdsprachen unterstützen. |
| Vorbedingung | Spiel wird angezeigt |
| Nachbedingung | Spiel wird in der ausgewählten Sprache angezeigt. |
| Akteure | Spieler |
| Trigger | Sprache wird vom Spieler neu gesetzt oder vom Browser angegeben. |

Tabelle 2.9: F9 - Internationalisierung

| | |
|---------------|--|
| Nr. | F10 |
| Name | Responsiveness |
| Ziel | Das Spiel sollte an die Bildschirmgröße des Gerätes angepasst. |
| Vorbedingung | Browser ist geöffnet. |
| Nachbedingung | Der Spielbereich wird in der richtigen Größe angezeigt. |
| Akteure | Spieler |
| Trigger | Eingabe der korrekten URL. |

Tabelle 2.10: F10 - Responsiveness

| | |
|---------------|---|
| Nr. | F11 |
| Name | Validierung |
| Ziel | Alle Spielzüge müssen vom Server erfasst und auf Regelkonformität geprüft werden. |
| Vorbedingung | Das Spiel wurde gestartet. |
| Nachbedingung | Spielaktion wird ausgeführt. |
| Akteure | Spieler |
| Trigger | Spielaktion wird eingegeben. |

Tabelle 2.11: F11 - Validierung

2.2 Qualitative Anforderungen

Die folgenden qualitativen Anforderungen sind während der Entwicklung zu optimieren.

| | |
|---------------|--|
| Nr. | Q1 |
| Name | Wartbarkeit |
| Ziel | Jede Komponente der Anwendung muss unabhängig von den anderen austauschbar, wartbar und erweiterbar sein. |
| Definition | Die Komponenten der Anwendung müssen modular aufgebaut sein. Jede Komponente ist nur für eine Aufgabe zuständig. Eine Änderung an einer Komponente hat keine Auswirkung auf die Funktionsweise der anderen Komponenten, sofern die Schnittstelle nicht angepasst wurde. Neue Komponenten können die bestehenden Schnittstellen nutzen. Damit ist es möglich, einzelne Komponenten anzupassen, auszutauschen oder zu erweitern. |
| Messverfahren | Bei einer Änderung muss nur an einer Komponente etwas geändert werden ohne dass es Abhängigkeiten zu anderen Komponenten gibt. |
| Konsequenz | Werden Abhängigkeiten festgestellt, müssen diese bei der Anpassung, beim Austausch oder bei der Erweiterung entfernt oder wenn nicht möglich dokumentiert werden. |

Tabelle 2.12: Q1 - Wartbarkeit

| | |
|---------------|--|
| Nr. | Q2 |
| Name | Latenz |
| Ziel | Die Latenz soll während des Spiels möglichst tief sein. |
| Definition | Die Latenz wird durch die verschiedene Faktoren beeinflusst. So erhöhen eine langsame Internetverbindung, laufende Firewalls sowie die Distanz zwischen Client und Server die Latenz und führen im schlimmsten Fall zu Framedrops. |
| Messverfahren | Die Latenz kann mit verschiedenen Browsertools getestet werden. |
| Konsequenz | Ist die Latenz zu hoch, muss eine grundlegende Fehlersuche durchgeführt werden. |

Tabelle 2.13: Q2 - Latenz

| | |
|---------------|---|
| Nr. | Q3 |
| Name | Framerate |
| Ziel | Die Framerate sollte während dem Spiel konstant hoch sein. |
| Definition | Die Framerate des Spiels hängt von der Latenz und der Grafikoptimierung des Spiels ab. Die optimale Anzahl für Web-Anwendungen liegt bei 60 Frames pro Sekunde (fps). |
| Messverfahren | Die Framerate kann mit verschiedenen Browsertools getestet werden. |
| Konsequenz | Ist die Framerate zu tief oder werden gar Framedrops erkannt, muss eine grundlegende Fehlersuche durchgeführt werden. |

Tabelle 2.14: Q3 - Framerate

| | |
|---------------|---|
| Nr. | Q4 |
| Name | Farboptimierung |
| Ziel | Die Farbauswahl sollte optimiert werden. |
| Definition | Um die Usability und Accessibility auch für Nutzer mit einer Sehschwäche zu verbessern, soll die Farbauswahl auf klaren Kontrasten basieren. |
| Messverfahren | Die Farbauswahl kann mit einem WCAG-Color-Checker getestet werden. Die Farben und Kontraste der Applikation sollten das WCAG AA-Level erfüllen. |
| Konsequenz | Wird das WCAG AA-Level nicht erfüllt, müssen die Farben der Game Sprites und der Texte angepasst werden. |

Tabelle 2.15: Q4 - Farboptimierung

| | |
|---------------|--|
| Nr. | Q5 |
| Name | Verfügbarkeit |
| Ziel | Das Spiel sollte immer via Internet verfügbar sein.. |
| Definition | Die Serverarchitektur muss so aufgebaut sein, dass es zu keinen Serviceunterbrüchen kommen kann. |
| Messverfahren | Die Verfügbarkeit kann mit Stresstests überprüft werden. Während des Testens sollten viele Clients gestartet werden, welche zur exakt gleichen Zeit auf das Spiel zugreifen. |
| Konsequenz | Kann die Serverarchitektur der Testbelastung nicht standhalten, muss diese überprüft und allenfalls überarbeitet werden. |

Tabelle 2.16: Q5 - Verfügbarkeit

3 Entwurf

In diesem Kapitel werden die ersten Entwürfe des Spiels erstellt. Dabei geht es um Entwürfe der Benutzeroberfläche, des Client-/Server-Protokolls und allfällige weitere Entwürfe im Bereich der Architektur.

3.1 GUI

In diesem Abschnitt wird ein erster, grober Entwurf für einen grösseren Bildschirm (PC) im horizontalen Format entwickelt. Der Entwurf wird vermutlich zu einem späteren Zeitpunkt nochmals überarbeitet.

Auf der Startseite wird eine Liste aller aktuell laufenden Spiele angezeigt. Unter diesen Listen gibt es einen Button, mit dem es möglich ist einem Spiel beizutreten. Ebenfalls gibt es die Möglichkeit ein neues Spiel zu starten, wobei hier der Name des Spiels sowie das Level vorher ausgewählt werden müssen. Sobald ein Spiel gestartet wurde, erscheint ein Wartebildschirm, wo der Spieler auf Mitspieler warten kann. Der Spieler kann hier bis auf 3 weitere Spieler warten oder vorher durch einen Klick auf Start das Spiel starten.

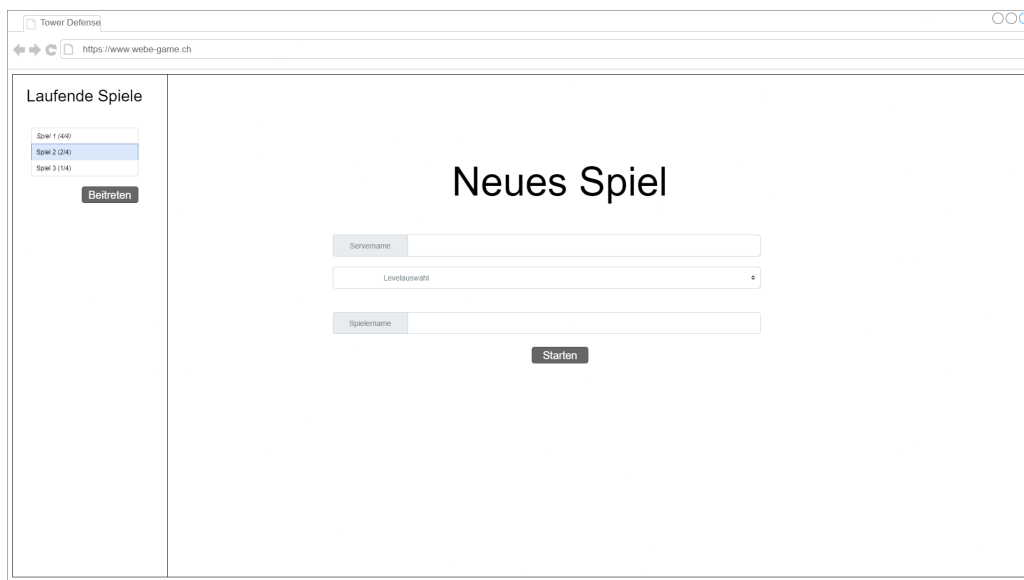


Abbildung 3.1: Startseite

Ist das Spiel gestartet wird das Fenster in 3 Bereiche aufgeteilt. Den grössten Bereich benötigt hier das Spielfeld, denn es ist wichtig, dass der Spieler einen Überblick über das

ganze Spielfeld erhält. In der rechten oberen Ecke sind alle zur Verfügung stehenden Türme aufgelistet. Diese können einfach per Drag & Drop oder per ziehen mit dem Finger ins Spielfeld platziert werden. In der unteren rechten Ecke werden alle Nachrichten angezeigt, sowie gibt es eine TextBox, mit dem der Benutzer selbst Nachrichten senden kann.



Abbildung 3.2: Spielbereich

3.2 Protokoll Client/Server

In den folgenden Kapiteln werden die Datenstrukturen der Objekte für den Datenaustausch zwischen Client und Server spezifiziert. Geplant ist, diese Daten als JSON-Objekte über das WebSocket-Protokoll zwischen Client und Server zu verschicken. Das WebSocket-Protokoll eignet sich insbesondere für die Echtzeit-Kommunikation zwischen Client und Server und ermöglicht eine bidirektionale Verbindung. Wir gehen deshalb davon aus, dass dies für ein interaktives Spiel und einen Chat, wo niedrige Latenzzeiten erwünscht sind, eine sinnvolle Wahl ist.

Zur Serverfunktionalität gehören folgende Anforderungen:

Aufstarten / Create Der Server muss erkennen, wenn genug Spieler für ein Spielstart bereit sind und das Spiel starten.

Verlauf / Run Der Spielverlauf muss verwaltet und gespeichert werden. Die Eingaben müssen genau überprüft werden.

Schliessen / Close Ist das Spiel vorbei muss ein Countdown beginnen, bis die Verbindung mit den Spielern getrennt wird. Verlassen die Spieler das Spiel vorher, muss der Server dies erkennen können.

Zur Clientfunktionalität gehören folgende Anforderungen:

Eingaben erkennen Der Client muss die Eingaben des Nutzers erkennen und an den Server senden.

Statusabgleichung Der Client muss überprüfen, dass der Status mit demjenigen des Servers übereinstimmt.

Chatfunktion Gemäss Anforderungen muss die Chatfunktion im Client implementiert sein.

3.2.1 Definition Enumeratoren

| ObjectType - Objekt Typ | | |
|-------------------------|------|-------------------------------|
| Enumerator | Wert | Beschreibung |
| Undefined | 0 | Undefiniert |
| StartGame | 1 | Spiel starten |
| GameBoardSetup | 2 | Spielfeld aufbereiten |
| Playerplacing | 3 | Spieleraktion |
| EnemyState | 4 | Status eines Gegners |
| Request | 5 | Anfrage |
| Response | 6 | Antwort |
| WaitStateInvoke | 7 | Wartezustand aufrufen |
| ChatLogEntry | 8 | Chat Log Eintrag |
| ReadGameLogBook | 9 | Lese Logbuch eines SPIeles |
| GameLogBook | 10 | Logbuch eines Spieles |
| GameLevelScore | 11 | Punktestand aktuelles Level |
| ServerNotification | 12 | Server Broadcast Notifikation |

| TextKey - Texte | | |
|-----------------|------|------------------------------------|
| Enumerator | Wert | Beschreibung |
| Undefined | 0 | ? |
| NewGame | 1 | Neues Spiel |
| WaitForPlayers | 2 | Warten auf weitere Mitspieler |
| ConnectionLost | 3 | Verbindung zum Mitspieler verloren |
| GameAborted | 4 | Spiel vom Mitspieler abgebrochen |
| Win | 5 | Spiel Gewonnen |
| Lost | 6 | Spiel Verloren |

| Type - Art der Anforderung | | |
|----------------------------|------|--------------|
| Enumerator | Wert | Beschreibung |
| Undefined | 0 | Undefiniert |
| Information | 1 | Information |
| Warning | 2 | Warnung |
| Exception | 3 | Ausnahme |

3.2.3 Spielfeld aufbereiten

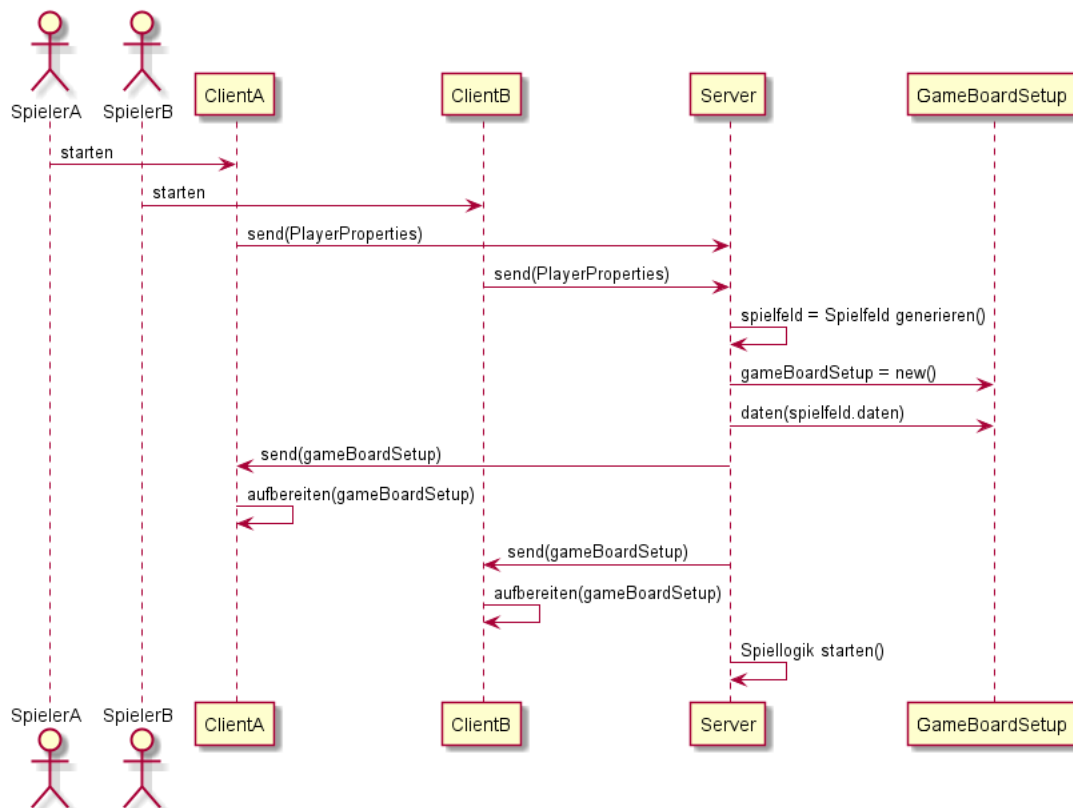


Abbildung 3.4: Spielfeld aufbereiten

| GameBoardSetup | | | |
|----------------|---------------------------|--------------|----------------|
| Name | Typ | Beschreibung | Wert |
| ObjectType | Enum | Objekt Typ | GameBoardSetup |
| Player | Array of PlayerProperties | | - |
| GameLevel | Enum | Spiellevel | GameLevel |

4 Umsetzung

Im folgenden Kapitel wird beschrieben, wie das Projekt umgesetzt wurde.

4.1 GIT-Repository

Der Quellcode befindet sich eingchecked unter folgenden Links des GitLab der FFHS:
<https://git.ffhs.ch/martin.bartolome/webe-project.git>

5 TestProtokoll

6 Bedienungsanleitung

Abbildungsverzeichnis

| | | |
|-----|------------------------------------|----|
| 1.1 | Skizze des Spielbereichs | 4 |
| 1.2 | WebSocket Protokoll | 5 |
| 3.1 | Startseite | 12 |
| 3.2 | Spielbereich | 13 |
| 3.3 | Spieler Anmeldung | 15 |
| 3.4 | Spielfeld aufbereiten | 16 |

Tabellenverzeichnis

| | | |
|------|---|----|
| 0.1 | F1 - Start des Spiels | 3 |
| 2.1 | F1 - Start des Spiels | 6 |
| 2.2 | F2 - Start eines Servers | 6 |
| 2.3 | F3 - Beitreten eines Servers | 7 |
| 2.4 | F4 - Platzieren von Einheiten und Türmen | 7 |
| 2.5 | F5 - Verdienen von Währung | 7 |
| 2.6 | F6 - Spenden von Währung an anderen Spieler | 7 |
| 2.7 | F7 - Sehen der anderen Spieler | 8 |
| 2.8 | F8 - Chat mit Spieler | 8 |
| 2.9 | F9 - Internationalisierung | 8 |
| 2.10 | F10 - Responsiveness | 8 |
| 2.11 | F11 - Validierung | 9 |
| 2.12 | Q1 - Wartbarkeit | 9 |
| 2.13 | Q2 - Latenz | 10 |
| 2.14 | Q3 - Framerate | 10 |
| 2.15 | Q4 - Farboptimierung | 10 |
| 2.16 | Q5 - Verfügbarkeit | 11 |