



Colliding Empires

CBMK Studios - Raphael Kreft, Tim Bachmann,
Olivier Mattmann, Matias Carballo

About the Game & Demo

Olivier Mattmann, Tim Bachmann

<http://collidingempires.timbachmann.de>

Gameserver: 185.237.97.233 : 8090

LEAVE

41 SEC

6

+7

Tim1



10

15

20

Chat

Press Enter to send.

NEXT

Technology

Raphael Kreft

The Adobe After Effects logo, consisting of the letters 'Ae' in a white, sans-serif font, centered within a solid black square.

Ae

The Adobe Premiere Pro logo, consisting of the letters 'Pr' in a white, sans-serif font, centered within a solid black square.

Pr

CBMK STUDIOS PRESENTS

Ps

44 SEC



100

+7

Your Turn

SEE WHOSE TURN IT IS

TIMER

BALANCE

EARNINGS
NEXT ROUND

BUY ITEMS

PLACE OBJECTS
BY CLICKING FIELDS

CLICK TO HIDE TUTORIAL

CONQUER THE MAP :

1. BUY FARMS THEY GENERATE MONEY
2. BUY KNIGHTS AND UPGRADE THEM
THEY FIGHT FOR YOU
3. BUY TOWERS TO DEFEND YOUR EMPIRE
4. FELL TREES, THEY PREVENT
FROM GENERATING MONEY
5. WHEN ALL OTHER PLAYERS
ARE DEFEATED YOU WIN

END TURN

NEXT



Overleaf



Source

Rich Text



Recompile



netplan.pdf

netplan.tex

```
1 \documentclass[12pt,a4paper]{article}
2 \usepackage[T1]{fontenc}
3 \usepackage{lmodern}
4 \usepackage[ngerman]{babel}
5 \usepackage[utf8]{inputenc}
6 \usepackage{microtype}
7 \usepackage{amsmath}
8 \usepackage{amsfonts}
9 \usepackage{amssymb}
10 \usepackage{graphicx}
11 \title{Netzwerkkommunikation und Protokoll}
12 \author{Raphael Kreft}
13 \date{\today}
14 \setlength{\parindent}{0px}
15 \begin{document}
16
17 \maketitle
18 \newpage
19 \tableofcontents
20 \newpage
21
22 \section{Allgemeines Kommunikationsschema}
23 Grundlage ist die Kommunikation über das TCP(Transport Control Protocol).
24 Die Clients können sich mit dem Server verbinden, wobei auf diesem für jede Client Verbindung ein einzelner
  Thread gestartet wird, der diese verwaltet (Die Exekutor-Klasse).
25 Über diese Verbindungen werden die Im Protokoll festgelegten Sequenzen übertragen und dann auf dem Server
  bzw. Client verarbeitet.
26 \newline
27 Jeder Client verwaltet nur eine Verbindung zu dem jeweiligen Server.
28 \newline
29 Die Sequenzen werden so validiert, sodass nur Funktionalität aufgerufen werden kann, zuder Client und
  Server auch Zugriff benötigen. Z.B ist in Lobbys nur der Zugriff auf die dafür wichtige Funktionalität
  möglich.
30
31 \paragraph{\textbf{Der Präfix GET}}
32 Ein Solcher Befehl im Protokoll fragt Änderungen bzw Informationen beim Kommunikationspartner an. Bei dem
  der den Befehl erhält. Diese werden dann durch zurücksenden einer oder mehrerer SET Anweisungen auf dem
  ursprünglich anfragenden System ausgeführt.
33
34 \paragraph{\textbf{Der Präfix SET}}: Ein solcher Befehl löst eine direkte Änderung durch einen
```

Netzwerkkommunikation und Protokoll

Raphael Kreft

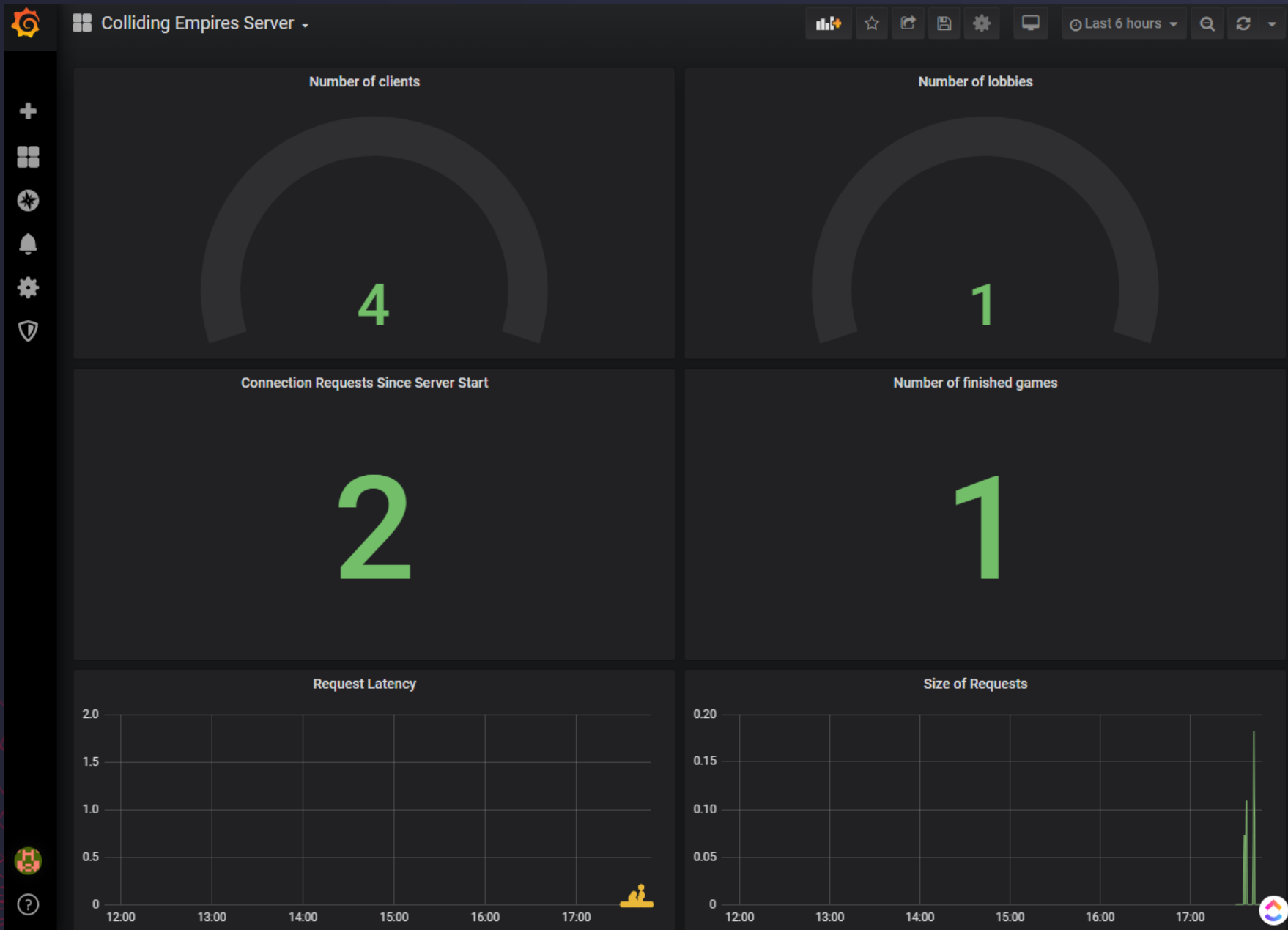
10. Mai 2020



Jamepad







Lessons Learned

Matias Carballo

Wichtigste Lektionen

- Langzeit- und Kurzzeitplanung
- Teamkommunikation
- Ressourcenallokation
- Verständlichen Code schreiben und Code vermitteln
- Anpassungsfähigkeit und Flexibilität bei Zielen
- Nutzen von Kompetenzen
- Gruppen- und Einzelarbeit

Danke für Ihre Aufmerksamkeit!

CBMK Studios

<http://collidingempires.timbachmann.de>

Gameserver: 185.237.97.233 : 8090