



Colliding Empires

Gruppe 12 - Raphael Kreft, Tim Bachmann,
Olivier Mattmann, Matias Carballo

Spielidee

Tim Bachmann

LEAVE

56

+ 15

17 SEC



10



15



CHAT

YOUR TEXT

Anforderungen

Olivier Mattmann

Was ist zu implementieren?

Anforderungen aufgrund der Meilensteine:

- Spielerchat, Leaderboard, etc.

Was ist zu implementieren?

Anforderungen konkret für „Colliding Empires“:

- Gut strukturiertes GUI
 - Mehrere Tabs für vergangene Spiele, Leaderboard und Serverchat
- Lobby mit Funktionen:
 - Ready, Leave
 - Anzeige der Spieler in Lobby
 - Chat

Startscreen - Client



Connection - Client

BACK

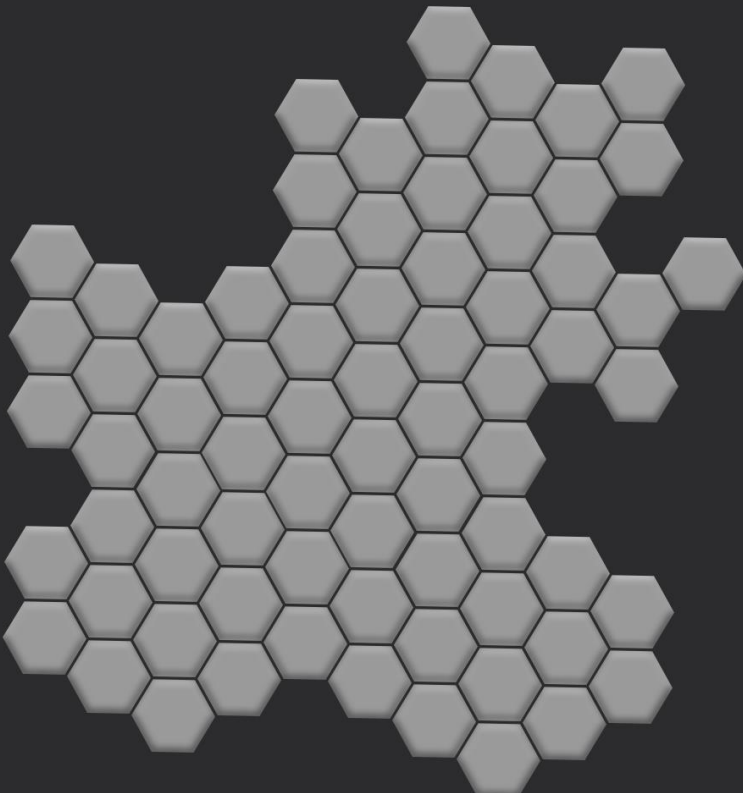
CONNECT TO SERVER

IP:

PORT:

YOUR NAME:

CONNECT





Serverview - Client


SERVERNAME 192.168.2.1:8090


HOMELEADERBOARDPLAYED GAMESSERVER CHAT


LOBBYS

 LOBBYNAME

 LOBBYNAME

 LOBBYNAME

 LOBBYNAME

 LOBBYNAME




CREATE NEW LOBBY

NAME:

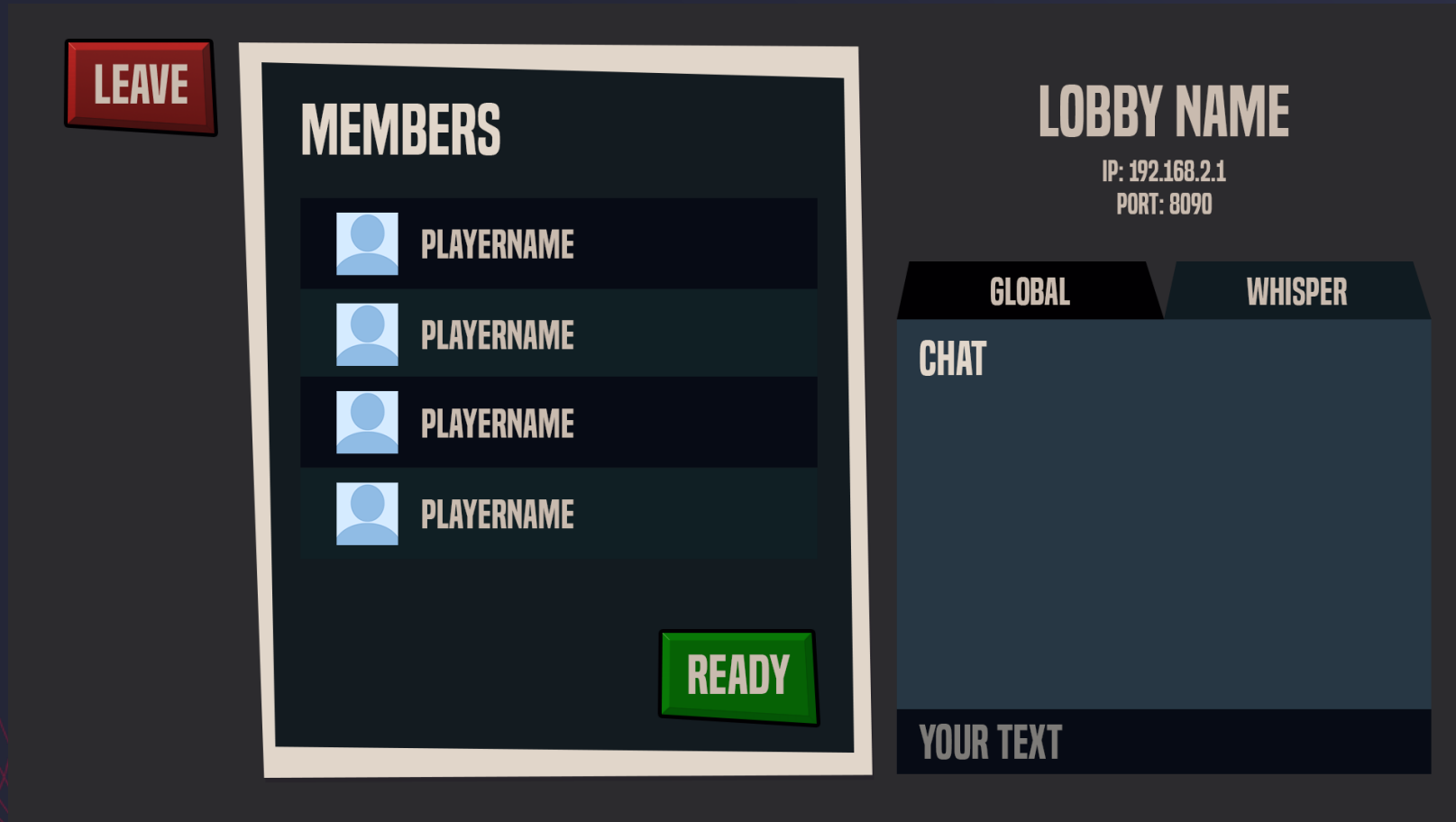
PASSWORD:

CREATE NEW

CONNECTED CLIENTS

	CLIENTNAME	192.168.2.1
	CLIENTNAME	192.168.2.1
	CLIENTNAME	192.168.2.1

Lobbyview - Client

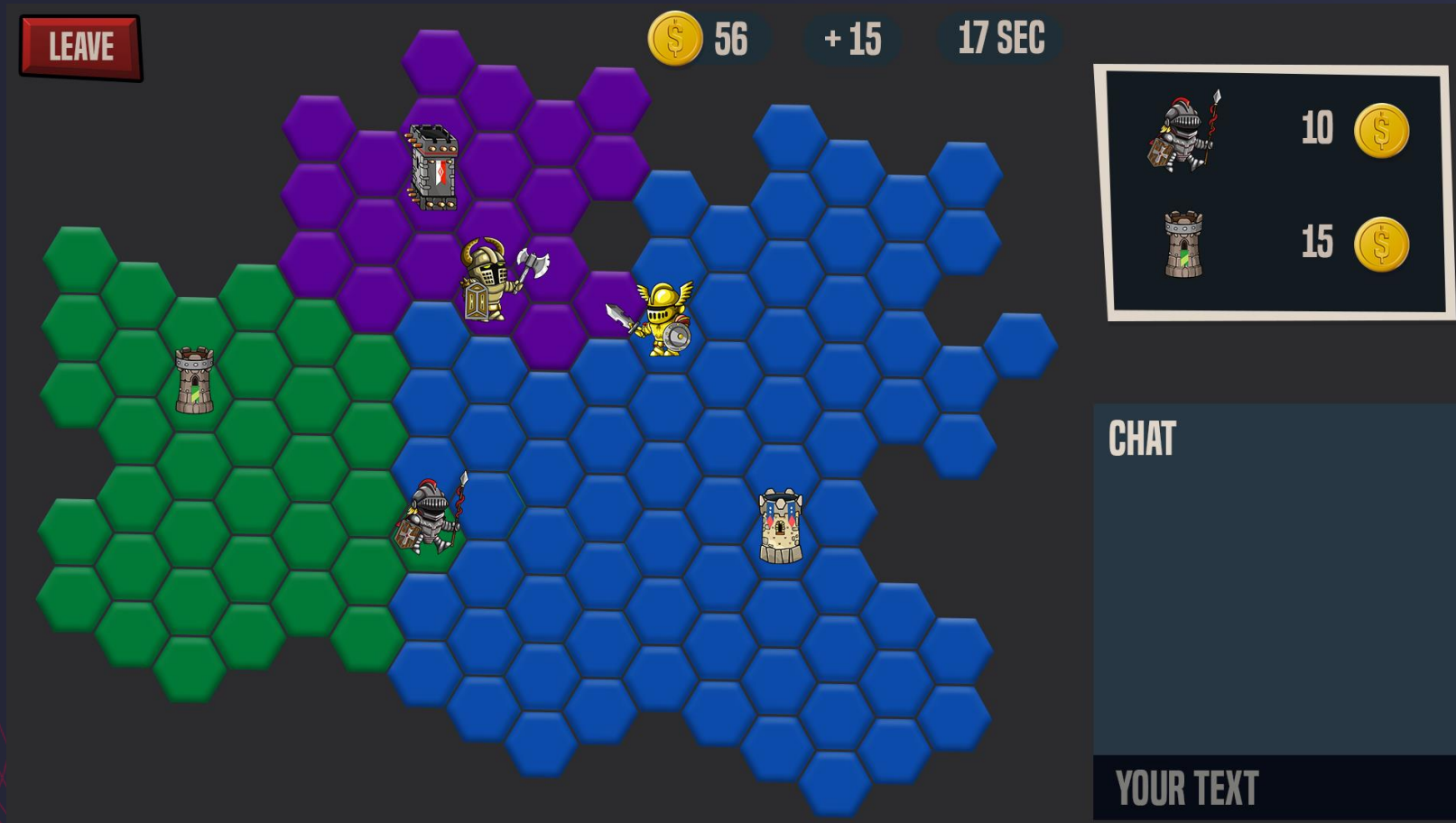


Was ist zu implementieren?

Anforderungen konkret für „Colliding Empires“:

- Generation, Anpassung und Status der Map
- Account Balance
- Prüfung des Spielzugs
- Timer für Spielzug

In-Game View - Client



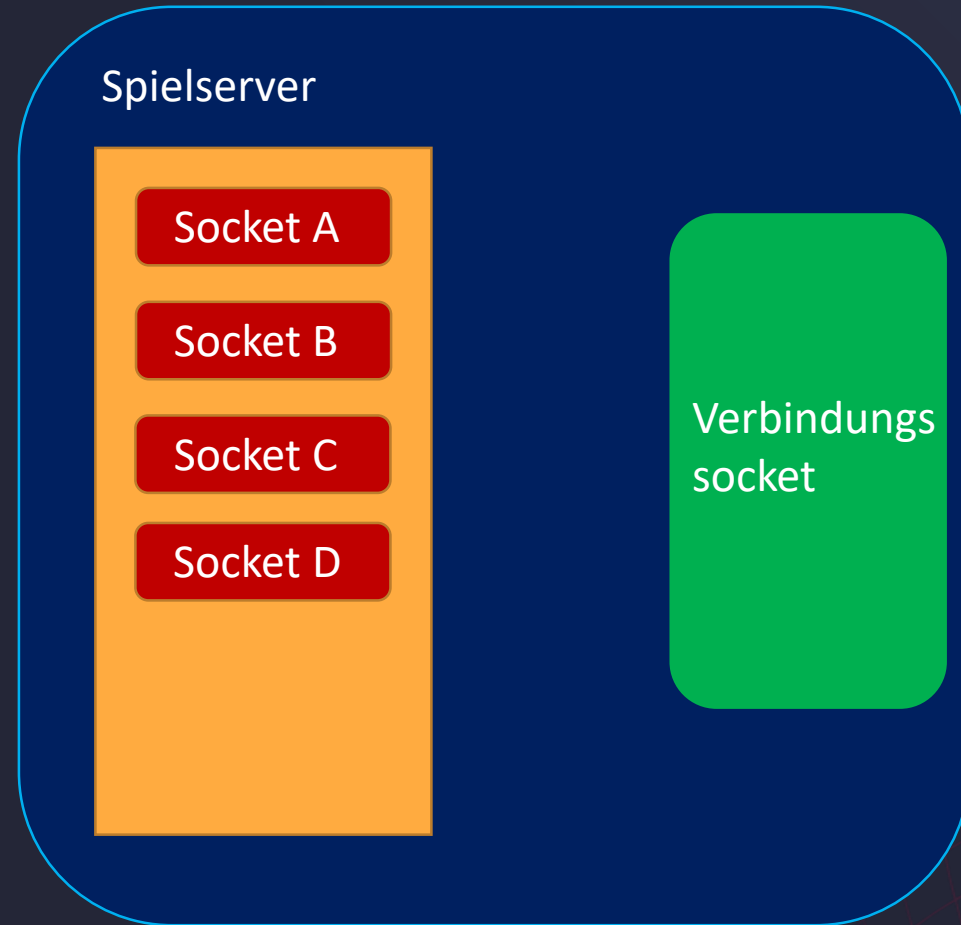
Client / Server Übersicht

Raphael Kreft

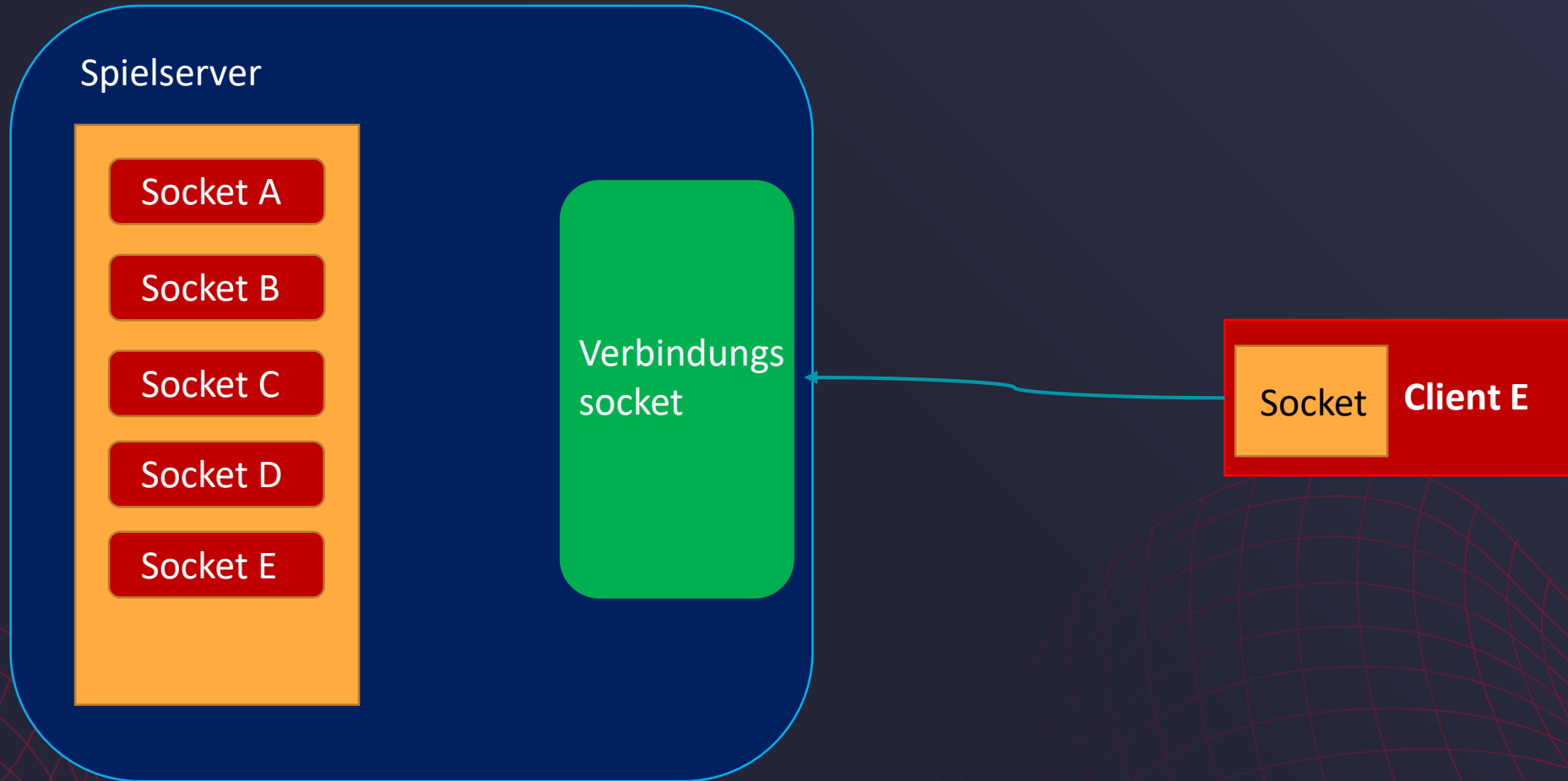
Allgemeines Schema



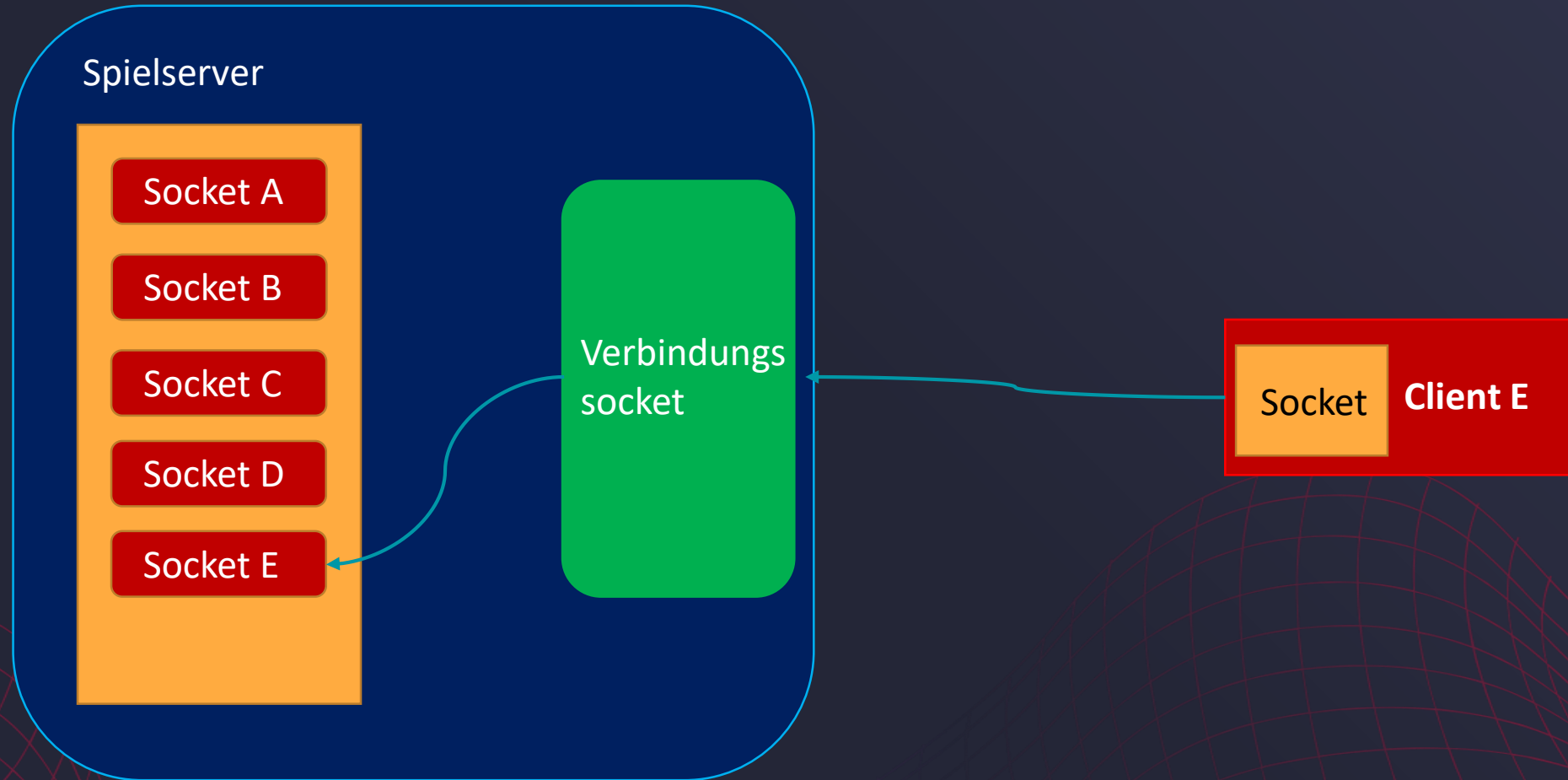
Allgemeines Schema 2



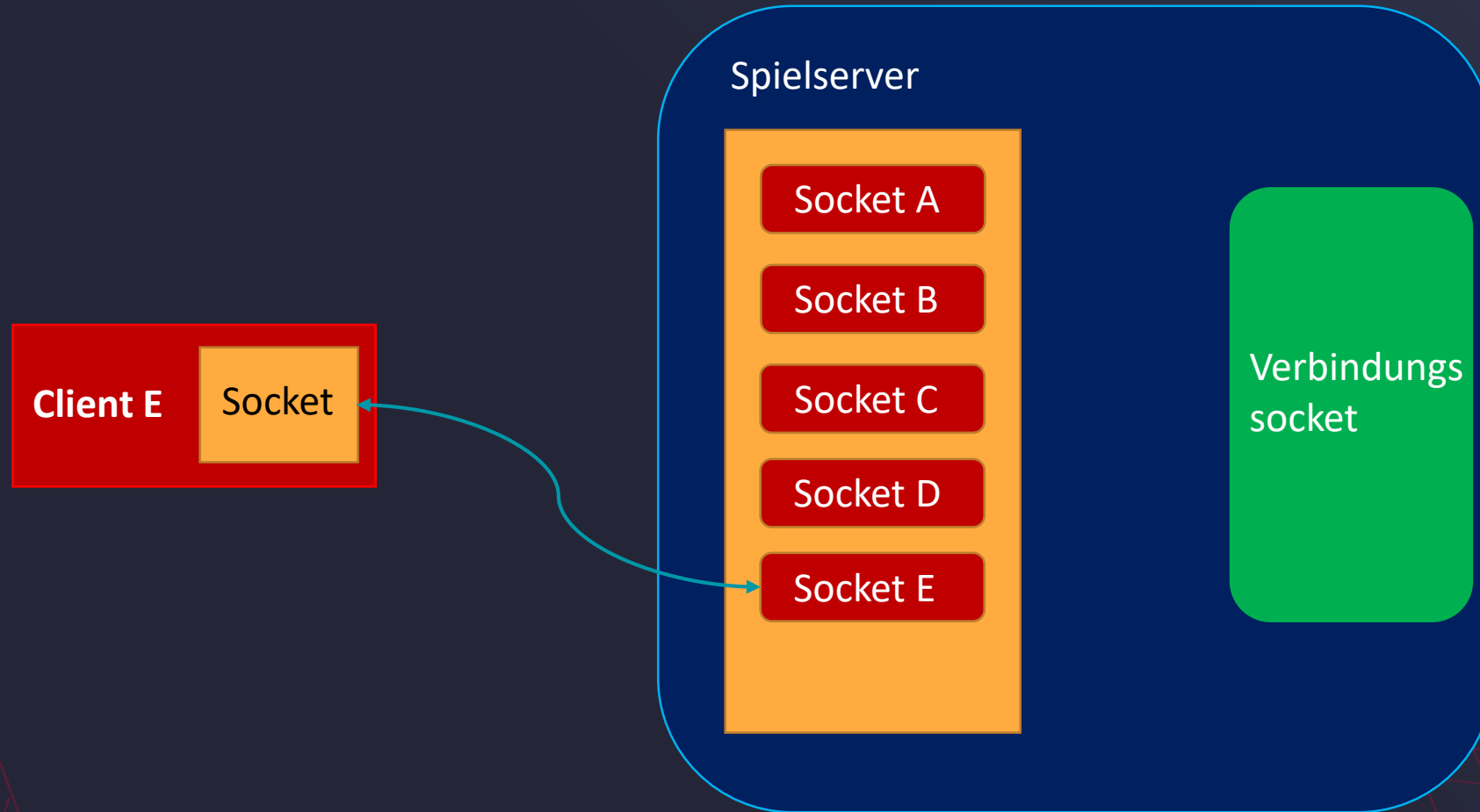
Allgemeines Schema 2



Allgemeines Schema 2



Allgemeines Schema 2



Kommunikation im Servermenü

Spielservers

Auf Server aufrufbare Funktionalität

- Nickname ändern
- Eine Lobby erstellen
- Eine Lobby betreten
- Einen Text in den Chat senden
- Den Server verlassen

Clients

Auf Client aufrufbare Funktionalität



```
graph LR; S[Spielserver] -- "Auf Client aufrufbare Funktionalität" --> C[Clients];
```

Spielserver

- Clients auf diesem Server
- Änderung bei den Lobbys
- Neue Lobbys / Lobby gelöscht
- Neuer Text in Chat
- Du bist im Servermenü
- Statusmeldungen
- Highscorelisteneinträge
- Abgeschlossenen Spiele

Clients

Kommunikation in einer Lobby

Spielservers

Auf Server aufrufbare Funktionalität

- Text in Chat Senden
- Spielfertig ?
- Lobby verlassen!

Clients

Kommunikation in einer Lobby

Auf Client aufrufbare Funktionalität



```
graph LR; S[Spielserver] -- "Auf Client aufrufbare Funktionalität" --> C[Clients];
```

Spielserver

- Text in Chats
- Clients in der Lobby
- Lobby verlassen/betreten
- Statusmeldungen
- Spiel startet!
- Spielbereitschaftsstatus

Clients

Kommunikation im Spiel

Spielservers

Auf Server aufrufbare Funktionalität

- Runde beenden
- Spielzug gültig
- Text in Chat senden
- Spiel verlassen

Clients

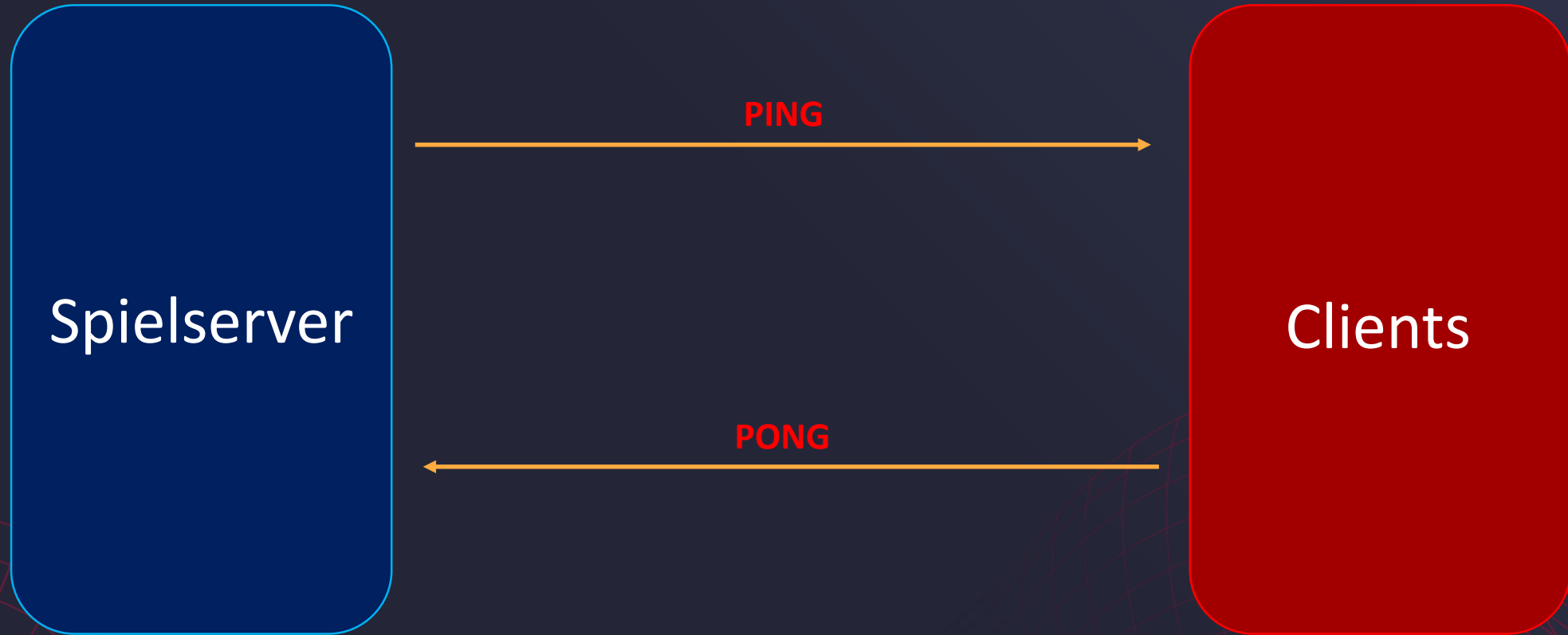
Auf Client aufrufbare Funktionalität →

Spielservers

- Text in Chats
- Spielzug ist gültig/ungültig
- Objekte auf der Spielkarte
- Das Münzkonto
- Spieler (xy) ist am Zug
- Spielkarte (Initial/Änderung)
- Spiel beendet
- Restzeiten
- Statusmeldungen

Clients

PING und Verbindungsunterbruch



Verantwortlichkeiten & Projektplan

Matias Carballo

Danke für Ihre Aufmerksamkeit!

Gruppe 12