



Colliding Empires

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

About the game & Technology

Raphael Kreft

LEAVE

15 sec

20

+15

Player 1

10

15

12

Tim@Server: Hallo
Oli@Server: Hallo Tim
Oli@Lobby: Matias du bist dran.
Matias@Lobby: Oh ja stimmt sorry

Press Enter to send.

NEXT

Art	Initiale Kosten	Kosten pro Runde	Kampfstufe
Einfacher Soldat	10	1	1
+ Helm	20	5	2
+ Schild & Helm	30	10	3
+ Schild & Rüstung	40	20	4

4.2.4 Bäume

Im Verlauf des Spiels können auf dem Spielfeld zufällig Bäume wachsen. Diese verhindern, dass dieses Spielfeld, sofern im eigenen Besitz, Münzen generiert. Um das Feld wieder freizugeben und den Baum zu entfernen muss sich eine Einheit auf dieses Feld bewegen.

4.3 Spielablauf

Bist im Spiel angekommen wird du am oberen Rand Informationen zu der Runde finden. (1) Du siehst einen Timer, der dir zeigt wie viele Sekunden du noch übrig hast, um deinen Zug zu beenden. Rechts davon siehst du den Stand deines Münzkontos, sowie das erwartete Einkommen für die nächste Runde. Zudem wird dir angezeigt, welcher Spieler im Moment an der Reihe ist.

Auf der rechten Seite siehst du den Shop, wo du neue Einheiten und Gebäude kaufen kannst. (2) Unterhalb davon ist ein Chatfenster, welches du wie im **Kapitel 3.4** beschrieben bedienen kannst. (3)



Die anderen Spieler haben ihren Zug abgeschlossen und jetzt bist du an der Reihe! Nun hast du Entscheidungen zu treffen. Du kannst folgende Dinge tun:

- Bewege deine Soldaten! Klicke dafür auf die Einheit, die du bewegen willst und dann auf das Feld, wohin du sie bewegen willst. Dabei musst du die Kampfstufe deiner Einheit und dem Zielfeld beachten.
- Erhöhe die Kampfstufe deiner Einheiten indem du zuerst im Shop auf den Soldaten klickst. Anschließend klickt man auf den Soldaten, den man verbessern will.

3 Navigation im Menu

3.1 Home

Nachdem du dich erfolgreich mit dem Server verbunden hast wirst du den Homescreen sehen. Ganz oben siehst du verschiedene Tabs, die du mit einem Linksklick öffnen kannst. (1) Rechts davon siehst du die IP-Adresse und Port vom verbundenen Server, sowie deinen Username. (2) Deinen Username kannst du ändern, indem du auf das Stiftsymbol klickst.

Unten rechts siehst du eine Liste der Usernames aller verbunden Clients mit dem Server. (3) Die Liste der Usernames kann hilfreich sein, falls du eine private Nachricht verschicken willst!

Falls du das Spiel wieder verlassen willst musst du die Escape Taste drücken.



3.1.1 Lobby erstellen/beitreten

Auf der linken Seite des Home Tab siehst du eine Liste aller aktuell vorhanden Lobbys. (4) Per Linksklick kannst du einer Lobby in der Liste beitreten, sofern diese noch nicht voll ist.

Falls du eine neue Lobby erstellen willst kannst du dies ebenfalls im Home Tab machen. Tippe den gewünschten Namen der Lobby in das Eingabefeld ein und klicke dann auf «CREATE NEW». (5) Die neue Lobby sollte in der Liste links erscheinen und du kannst ihr wie gewohnt beitreten.





LEAVE

15 sec

20

+15

Player 1

1

2

3

4

5

10

15

12

Tim@Server: Hallo

Oli@Server: Hallo Tim

Oli@Lobby: Matias du bist dran.

Matias@Lobby: Oh ja stimmt sorry

Press Enter to send.

NEXT

HOME

LEADERBOARD

PLAYED GAMES

CHAT

localhost:8090 Name: Tim

LOBBYS

4

Lobby 3 0/4

Lobby 4 0/4

Lobby 5 0/4

Lobby 2 2/4

Lobby 1 1/4

CREATE NEW LOBBY

Name

CREATE NEW

CONNECTED CLIENTS

Tim






















Raphael

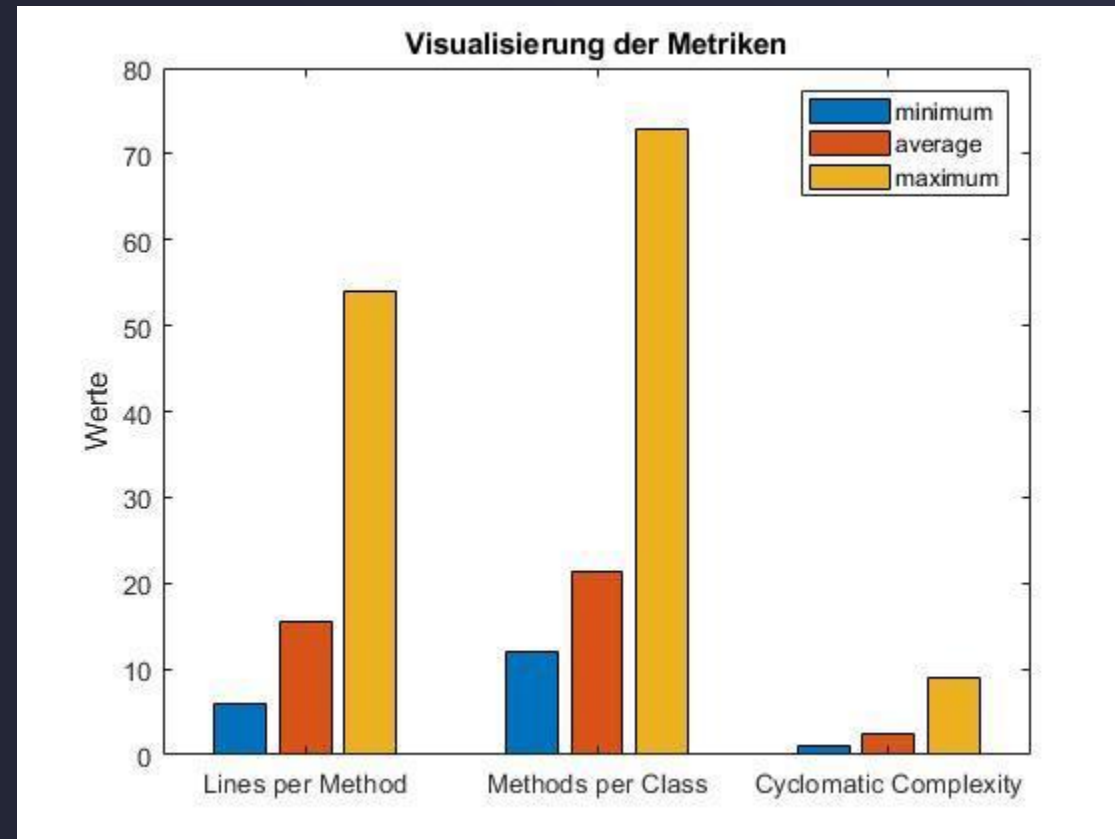
Oli

Matias



Colliding Empires

Element	Missed Instructions	Cov.	Missed Branches	Cov.	Missed	Cxty	Missed	Lines	Missed	Methods	Missed	Classes
 collidingempires.server		0%		0%	100	100	277	277	51	51	5	5
 collidingempires.client.screens		0%		0%	88	88	276	276	51	51	7	7
 collidingempires.client		0%		0%	87	87	268	268	43	43	1	1
 collidingempires.client.net		56%		0%	39	42	85	122	5	8	1	2
 collidingempires.client.util		0%		0%	36	36	120	120	27	27	8	8
 collidingempires.server.net		68%		81%	13	30	40	88	8	14	1	3
 collidingempires		0%		0%	10	10	28	28	3	3	1	1
Total	4'592 of 5'242	12%	320 of 346	7%	373	393	1'094	1'179	188	197	24	27





Progress Report

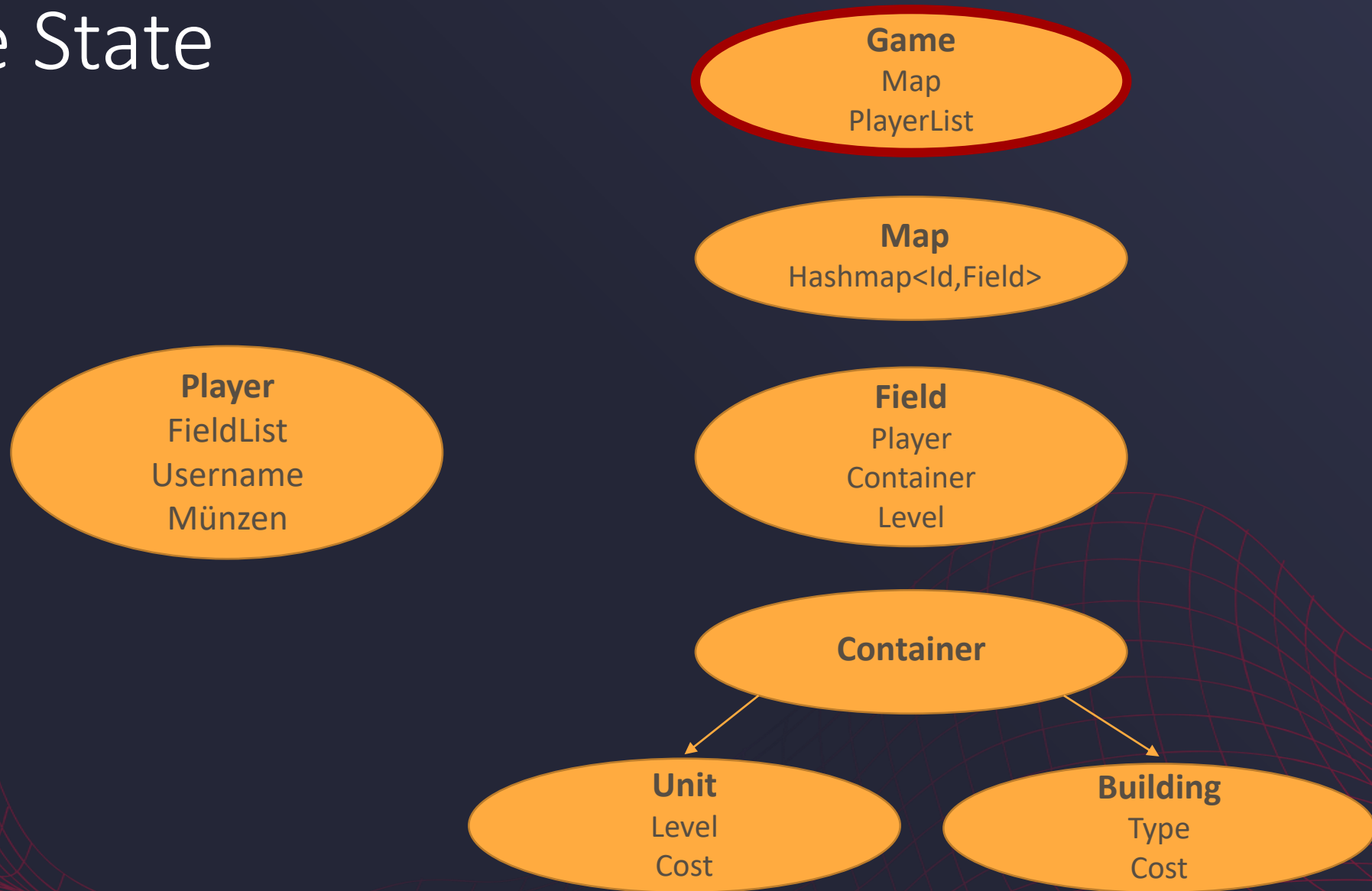
Matias Carballo

Server (Raphael)	Client (Tim)	Gamelogik (Olivier und Matias)
Netzwerkprotokol	GUI Startmenü	Map
Kommunikation Serverseite	GUI Lobby	Felderzugehörigkeit
Client-Manager	Server-, Lobby- und Ingame-chat	Gold-Balance und Gold-Per-Round
Lobby	Chat GUI	Shop und Einheitplatzierung
Chat	Highscore und Played-Games GUI	Einheitenbewegung
Played-Games anzeigen	InGame GUI (Map, Gebäude, Einheiten, HUD)	Win-Conditions
Highscore-Liste	Benachrichtigungsfenster (Game won, Player left usw.)	Testen und Bugfixes
InGame-Kommunikation	Testen und Bugfixes	Features erweitern (optional)
Testen und Bugfixes	Verbesserungen und Änderungen	

Game State & Game Logic

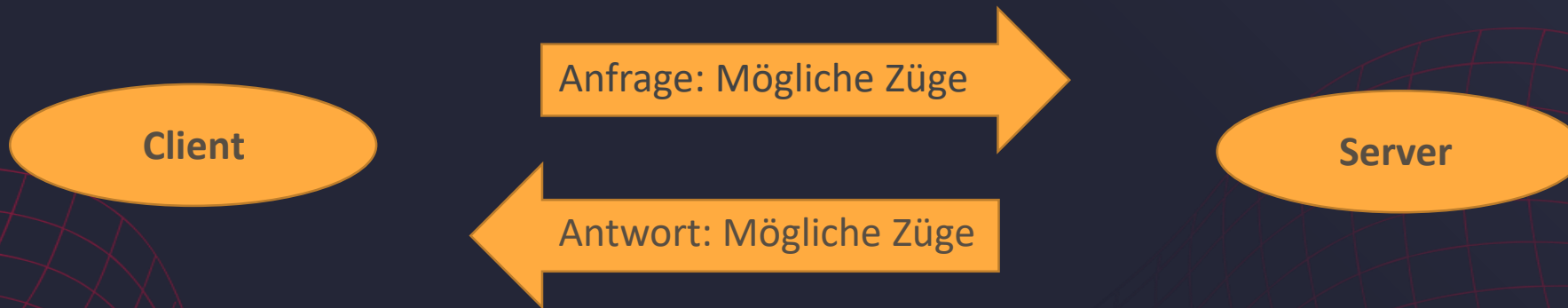
Olivier Mattmann

Game State



Game Logic

- get und set Methoden
 - zB. `getWorldObject().getField(id).getPlayer()` -> Besitzer dieses Feldes
- Validierung der Spielzüge



- Client kann nur erhaltene Züge ausführen!

Demo

Tim Bachmann

Danke für Ihre Aufmerksamkeit!

Gruppe 12