

# Colliding Empires - Anforderungsanalyse:

## Server/Lobby:

- Der Server/Spiel ist von der Kommandozeile aus startbar
- Broadcast vorhanden über Kommandozeile
- Namensänderung durch Spieler
- Verhinderung der selben Namenswahl
- Vorschlag für Name aufgrund des Usernames
- Mehrere Tabs, bei erfolgreichem Verbinden zum Server

### Startscreen mit den Funktionen:

- Connect to Server, um sich mit dem Host-Server zu verbinden
- Settings, um Einstellungen anzupassen
- Quit, um das Spiel zu beenden

### Connect to Server - screen mit zwei Eingabefelder und einen Connect Button:

- Eingabefeld 1: IP Adresse von Host-Server
- Eingabefeld 2: der gewünschte Port
- Connect Button um die Verbindung zu starten

### Hometab mit Funktionen:

- Anzeige offener Lobbys
- Anzeige verbundener Clients
- Erstellen einer neuen Lobby mit Name und Passwort

### Leaderboardtab mit der Funktion:

- Anzeige der Rangliste des Servers

### Played Games -tab mit Funktion:

- Anzeige vergangener Spiele auf dem Server

### Server Chat -tab mit Funktion:

- Globaler Chat

### Lobbytab mit Funktionen:

- Whisper Chat und normaler Chat in der Lobby
- Leave, um die Lobby zu verlassen
- Ready, um sich als bereit zu erklären

## InGame:

- Unterstützt 2-4 Spieler in einem Spiel
- Zufällig erstellte Map aus Sechsecken
- Zufällige Startposition und Reihenfolge der Spieler
- Anpassen der Map, nach einem Zug
- Spielbar mit nur dem UI
- Übersichtliches UI mit den benötigten Spielerdaten
- Ist der Spieler an der Reihe kann der Spieler folgende Aktionen ausführen, solange der Bestand an Münzen das zulässt:
  - Krieger/Soldat kaufen oder bestehende aufwerten
  - 1 Mal pro Soldat ein neues Feld erobern, oder ein bestehendes von Bäumen befreien
  - Eine Farm kaufen
  - Einen Turm kaufen
- Überprüfen der Validität des Spielzugs
- Zeitbeschränkung für Zug
- Möglichkeit Zug vorzeitig zu beenden
- Errechnen des Erfolgs mittels den Einnahmen und Ausgaben
- Spieler, die das Spiel verlassen haben werden automatisch übersprungen, so lange mindestens 2 Spieler noch aktiv sind
- Ermittlung des Spielendes durch Gewinn oder das Verlassen des Spiels aller Spieler