



**TECHNISCHE UNIVERSITÄT
KAISERSLAUTERN**

AG Computergrafik & HCI
apl. Prof. Dr. Achim Ebert

SEP/MP 2019

Ablauf der Präsentation

Blatt 2b

17. Juli 2019

Gruppe 12

Nils Fitting
Lukas Bayer
Marco Tücks
Alexander Wilhelm
Lukas Tuchtenhagen

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
1 Ablauf	3

Kapitel 1

Ablauf

Zeitpunkt	Thema
00:00	Server(PC 1) und Client(PC 1,2) starten
00:15	PC 1 registriert sich und meldet sich an
00:30	PC 2 registriert sich und meldet sich an
00:45	PC 2 ruft die Bestenliste auf
01:00	PC 2 ruft die Spielregeln auf
01:10	PC 1 schreibt Nachricht „Hallo“ und Lobbychat
01:20	PC 2 schreibt Nachricht „Hi“ in den Lobbychat
01:30	PC 2 eröffnet einen Spielvorraum
01:40	PC 2 tritt dem Spielraum bei
01:45	PC 1 tritt dem Spielraum bei
01:50	PC 1 fügt einen leichten Bot hinzu
01:55	PC 1 fügt einen schweren Bot hinzu
02:00	PC 1 schreibt „Los geht’s“ in den Spielvorraumchat
02:05	PC 2 startet das Spiel
02:10	Spielablauf zwischen PC 1, PC 2 und Bots (inkl. Handeln, Chat)
06:00	PC 2 verlässt den Spielraum – Spiel wird beendet
06:05	PC 2 löscht seinen Account
06:10	PC 1 meldet sich aus der Lobby ab
06:15	JUnit-Tests starten
07:00	Ende der Präsentation