

JSudoku

Softwaretechnik Praktikum - WS 07/08

Entwurf, Gruppe 7

	6				5		8	
2		8		4				3
		4				7	1	
4			5		9			
	8						7	
			6		8			5
	4	7				1		
8				9		3		4
	2		1				5	

Inhaltsverzeichnis:

1. Anwendungsfälle

- 1.1 Programm starten (bis Auswahl des Spielmodus)
- 1.2 Einzelspielermodus – Spiel starten
- 1.3 Mehrspielermodus – Spiel eröffnen
- 1.4 Mehrspielermodus – Spiel beitreten
- 1.5 Einzelspielermodus – Spiel laden
- 1.6 Einzelspielermodus – Spiel speichern
- 1.7 Einzelspielermodus – Ziffer eintragen
- 1.8 Einzelspielermodus – Ziffer löschen
- 1.9 Einzelspielermodus – Spiel vorzeitig beenden
- 1.10 Einzelspielermodus – Hilfe benutzen – eine richtige Ziffer anzeigen lassen
- 1.11 Einzelspielermodus – Überprüfungsbutton für ein Feld betätigen
- 1.12 Mehrspielermodus – Ziffer eingeben
- 1.13 Mehrspielermodus – Spieler meldet sich ab
- 1.14 Mehrspielermodus – Spiel wird gestartet

2. Klassendiagramm

- 2.1 Paket Client
- 2.2 Paket Common
- 2.3 Paket Server

3. Sequenzdiagramme

- 3.1 Eröffnen eines Client-Server-Duell-Spiels
- 3.2 Beitreten zu einem Client-Server-Duell-Spiel
- 3.3 Start eines Client-Server-Duell-Spiels
- 3.4 Ablauf einer Spielrunde in einem Client-Server-Duell-Spiel
- 3.5 Einfügen einer Ziffer in einem Client-Server-Duell-Spiel
- 3.6 Laden eines Client-Server-Duell-Spiels
- 3.7 Vorzeitiges Beenden eines Spieles
- 3.8 Speichern eines Client-Server-Duell-Spiels
- 3.9 Eine richtige Ziffer anzeigen lassen in einem Einzelspielerspiel
- 3.10 Löschen einer Ziffer in einem Spielfeld

4. Zustandsdiagramme

- 4.1 Client
- 4.2 Spiel

5. GUI-Prototyp

- 5.1 Einem Spiel beitreten in einem Client-Server-Duell-Spiel
- 5.2 Warte auf Spielstart - Masterspieler
- 5.3 Ein Mehrspielerspiel erstellen – Masterspieler
- 5.4 Aussehen eines Spielfeldes

6. Gantt-Diagramm