Kniffel-Projekt

PHP-Projektdokumentation

**Hochschule Weserbergland**

Studiengang: Wirtschaftsinformatik

Studiengruppe: WI 44/14

Modul: Praktikum Datenbankprogrammierung

Betreuender Dozent: Till Glöggler

**Hendrik Schulze Brandhoff**

Am Westruper Bach 19

59348 Lüdinghausen

**Kevin Hesmer**

Nordring 68a

48348 Ostbevern

**Robin Haarlammert**

Moorstraße 53

49549 Ladbergen

**Yannick Retzlaff**

Im Nattkamp 20

59302 Oelde

S.

**Ausbildungsbetrieb:**

Fiducia & GAD IT AG

GAD-Straße 2-6

48163 Münster

1. Inhaltsverzeichnis

[I Inhaltsverzeichnis 1](#_Toc451594878)

[1 Vorgehen und Designentscheidungen 2](#_Toc451594879)

[1.1 Anforderungen 2](#_Toc451594880)

[1.2 Navigationskonzept 2](#_Toc451594881)

[1.3 Allgemeine Designentscheidungen 3](#_Toc451594882)

[2 Installationsanleitung 4](#_Toc451594883)

[3 Beschreibung der Datenbank 4](#_Toc451594884)

[4 Beschreibung der Anwendung 4](#_Toc451594885)

[4.1 Der Controller index.php 4](#_Toc451594886)

[4.2 Klassenmodell 4](#_Toc451594887)

[4.3 Weitere Klassen 6](#_Toc451594888)

# Vorgehen und Designentscheidungen

## Anforderungen

Zunächst wurden die groben Anforderungen an das Kniffel-Spiel analysiert.

Laut Vorgaben des Dozenten muss das Spiel eine Nutzerverwaltung, eine Funktion zur Anzeige von Highscores und das Fortsetzen von begonnenen Spielen unterstützen. Darüber hinaus muss das Spiel Mehrbenutzerfähig sein und somit ein Login unterstützen. Darüber hinaus sind grundlegende Sicherheitsmechanismen zu implementieren, die die Anwendung vor Session-Hijacking, SQL-Injection und XSS schützen.

## Navigationskonzept

Daraufhin wurden Pläne für den Programmablauf entwickelt. Die Startseite besteht lediglich aus einem Button zum Start eines neuen Spiels, einem Button zur Fortsetzung eines begonnenen Spiels und einem Button um zur Benutzerverwaltung zu gelangen. Zusätzlich wird auf der Startseite bereits ein Ranking angezeigt und es gibt einen Button um zu einer Seite mit weiteren Spielstatistiken zu gelangen.

Hat der Nutzer den Button zum Start eines neuen Spiels gedrückt, gelangt er auf die Login-Seite, auf der sich bis zu vier Spieler für ein Spiel einloggen können.

Entscheidet sich der Nutzer dazu, ein begonnenes Spiel fortzusetzen, bekommt er eine Liste mit sämtlichen nicht beendeten Spielen, von denen er sich eins mithilfe von Radiobuttons auswählen kann. Um ein Spiel besser wiederfinden zu können, kann er in dieser Ansicht die angezeigten Spiele nach den vorhandenen Attributen filtern. Hat der Nutzer ein Spiel ausgewählt, gelangt er auf die Login-Seite, auf der sich alle Spieler dieses angefangenen Spiels nacheinander anmelden müssen.

Möchte der Spieler die Nutzerverwaltung öffnen, öffnet sich zunächst eine Login-Seite, auf der er sich authentifizieren muss.

Auf der Login-Seite für die Anmeldung zum Spiel kann man über einen entsprechenden Button einen weiteren Spieler hinzufügen, das Spiel starten, oder Abbrechen und zurück zur Startseite gelangen. Außerdem kann man die Check-Box "Account erstellen" auswählen, um einen neuen Nutzer in der Datenbank anzulegen. Ein neuer Benutzer ist automatisch für das Spiel angemeldet.

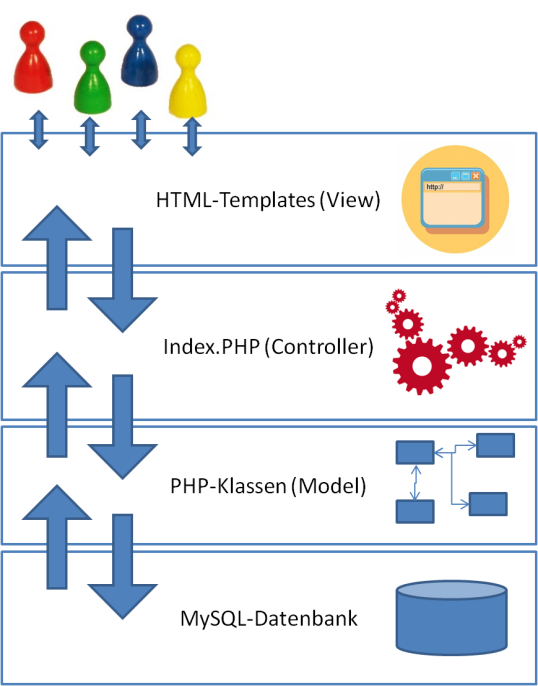
Ist der Spieler von der Spiel-Fortsetzen-Seite zur Login-Seite gelangt, sind die Namen der Anzumeldenden Spieler bereits in den entsprechenden Feldern vorausgewählt. Außerdem kann man hier keine neuen Nutzer erstellen.

Mit dem Klick auf "Spiel starten" gelangt der Spieler auf die Seite um das Spiel zu spielen.

Die Spielseite besteht grundlegend aus 2 Bereichen. Die linke Hälfte der Seite zeigt die aus dem Originalspiel bekannte Kniffel-Tabelle. Entsprechende Buttons sorgen hier dafür, dass der Spieler auswählen kann, in welches Feld er seine Punkte eintragen möchte. Die rechte Hälfte der Seite soll später zur Darstellung der Würfelvorgänge dienen und entsprechende Eingabeelemente (voraussichtlich Buttons) zur Verfügung stellen.

Auf allen Seiten sind Buttons geplant, mit dem man eine gestartete Spielsession beenden, und auf die Startseite zurück gelangen kann.

## Allgemeine Designentscheidungen

Es wurde entschieden, dass für das Kniffel-Projekt das Model-View-Controller-Entwurfsmuster (MVC) umgesetzt werden soll.

Nach der Entwicklung der groben Oberflächenstruktur erfolgte die Entwicklung des Datenbankentwurfs und die Umsetzung der Datenbank mittels MySQL. Genauere Merkmale des Datenbankdesigns finden Sie im Kapitel "Beschreibung der Datenbank. Außerdem wurden einzelne Templates erstellt, die zur Anzeige der Anwendungsinhalte dienen.

Im Anschluss daran wurde das Kern-Klassenmodell erstellt, mit dem es möglich ist, ein Kniffel-Spiel abzuwickeln. Details hierzu sind im Kapitel "Beschreibung der Anwendung" zu finden.

Da bei diesem Spiel mehrere Nutzer gleichzeitig an einem Endgerät gegeneinander spielen, unterscheidet sich die Anwendung von einer klassischen Sitzungsverwaltung. Eine Sitzung wird nicht durch die Authentifizierung eines Spielers, sondern durch die Authentifizierung mehrerer Spieler gestartet. Eine Sitzung ist also ein gestartetes Spiel mit mehreren authentifizierten Spielern auf einem Gerät.

# Installationsanleitung

# Beschreibung der Datenbank

# Beschreibung der Anwendung

## Der Controller index.php

Für die Ausführung der Anwendung ist der Controller verantwortlich. Dieser Controller wird durch die index.php repräsentiert. Beim Aufruf dieses Controllers wird die config.php aufgerufen. Für jede unterschiedliche Aktion in der Anwendung (Button-Klicks) ist in der index.php ein Programmablauf beschrieben, der bei einer Aktion ausgeführt wird. Zur Seitenanzeige wird in diesen Programmabläufen die statische Funktion render($template\_path, $data) der Klasse Template aufgerufen, die die übergebene Seite rendert und mit den übergebenen Daten versorgt. Die index.php hat ein Array $template\_data, das dieser Methode immer übergeben wird. Vor dem aufruf der Render-Funktion müssen der $template\_data folglich alle für die Anzeige benötigten Daten hinzugefügt werden.

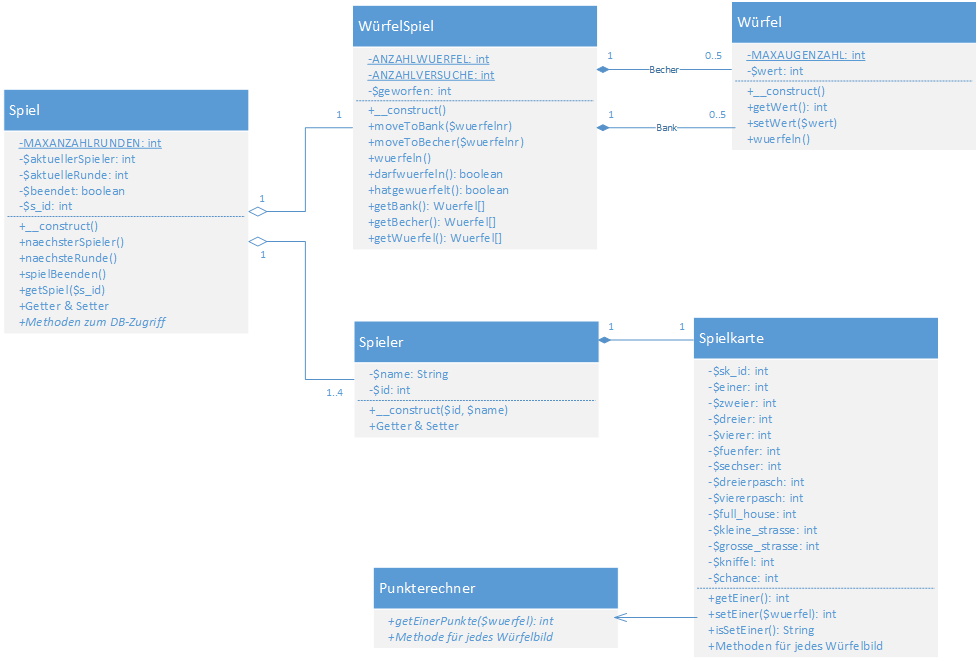
Um ein Spiel während der Gesamten Sitzung persistent halten zu können, wird es in der globalen Variable $\_SESSION gespeichert. Allerdings wird dieses Spiel-Objekt nicht etwa erst bei Klick auf "Spiel starten" erzeugt, sondern bereits bei Start der Anwendung. Dies ist notwendig, da unter anderem der Login von bis zu 4 Spielern vor dem eigentlichen Spielstart erfolgt, und die eingeloggten Spieler der Spiel-Instanz hinzugefügt werden müssen.

## Klassenmodell

Um die Kernfunktionalität unabhängig von Oberfläche und Datenbank nach dem MVC-Konzept zu implementieren, wurde ein Klassenkonzept entworfen, mit dem es theoretisch möglich ist, ein Spiel abzuwickeln bzw. zu simulieren.

Die Hauptklasse dieses Kerns ist die Klasse Spiel. Von hier aus wird das aktuelle Würfelspiel und die Spielkarten der Spieler verwaltet. Ein Spiel stellt für jeden Würfeldurchgang eine Instanz der Klasse WürfelSpiel bereit. Ein WürfelSpiel besteht aus 5 Würfeln, die entweder im Array Becher oder im Array Bank liegen können. Ein Würfel hat lediglich einen Wert und stellt eine Funktion zum setzen eines zufälligen Wertes bereit. Wird die Funktion wuerfeln() der Klasse WürfelSpiel aufgerufen, werden für alle Würfel, die im Array Becher liegen neue Werte ermittelt. In einer Instanz von WürfelSpiel kann maximal 3 mal (bzw. Wert der Konstante ANZAHLVERSUCHE) gewürfelt werden. Soll die Punktzahl eines Würfelbildes in der Spielkarte eines Spielers eingetragen werden, ist beim Spielkarten-Objekt des aktuellen Spielers (Attribut $aktuellerSpieler in Spiel) die entsprechende Funktion (zum Beispiel setEiner($wuerfel)) aufzurufen. Dieser Methode wird eine Array mit Würfeln (Becher + Bank) übergeben, die die Funktion getWuerfel() der Klasse WürfelSpiel zurückliefert.

Da die Ermittlung der Punktzahl aus einem Würfelbild mitunter sehr kompliziert ist, sind entsprechende Funktionen statisch in die Klasse Punkterechner ausgelagert. Für komplizierte Würfelbilder (zum Beispiel Straße oder Full House) wird hier auch eine Prüfung vorgenommen, ob das Würfelbild überhaupt gewürfelt wurde.



## Weitere Klassen

Neben dem eigentlichen Spiel bietet die Anwendung weitere Funktionalitäten, zu denen die Benutzerverwaltung, eine Spielerranking und die Auswahl eines nicht beendeten Spiels zählen.

Für diese Funktionalitäten werden weitere Klassen für den Zugriff auf die Datenbank benötigt, da die Funktionalitäten mit der eigentlichen Hauptfunktionalität, dem Spielen, nicht direkt etwas zu tun haben.

Diese Klassen sind von dem Spielkern entkoppelt und müssen nicht instanziiert werden und stellen deshalb nur statische Funktionen zur Verfügung.

Eigenständigkeitserklärung

„Ich versichere hiermit, dass ich die Arbeit selbstständig verfasst, keine anderen Quellen und Hilfsmittel als die angegebenen benutzt und die Stellen der Arbeit, die anderen Werken dem Wortlaut oder dem Sinn nach entnommen sind, in jedem einzelnen Fall unter der Angabe der Quelle als Entlehnung kenntlich gemacht habe. Das Gleiche gilt auch für eingefügte Zeichnungen, Kartenskizzen und Darstellungen.“

|  |  |
| --- | --- |
| Münster, den 16. Januar 2015 |  |
| Ort, Datum | Unterschrift |