

# Architekturdokumentation

---

TEILKOMPONENTE CLIENT

Florian Moser, Sven Ziörjen

MODUL 326 – OBJEKTORIENTIERT ENTWERFEN UND IMPLEMENTIEREN

INFW2017A | VERSION 1.2 | 14.01.2018

## Inhaltsverzeichnis

Paketdiagramm .....	2
Klassendiagramm .....	3
Sequenzdiagramme .....	4
Anwendungsfall 1 .....	4
Anwendungsfall 2 .....	5

## Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Paketdiagramm .....	2
Abbildung 2: Klassendiagramm .....	3
Abbildung 3: Sequenzdiagramm Bombe legen .....	4
Abbildung 4: Sequenzdiagramm Bombe wurde gelegt .....	5

## Paketdiagramm

Das Paketdiagramm zu der Teilkomponente Client. Die MVC-Struktur ist darauf klar ersichtlich.

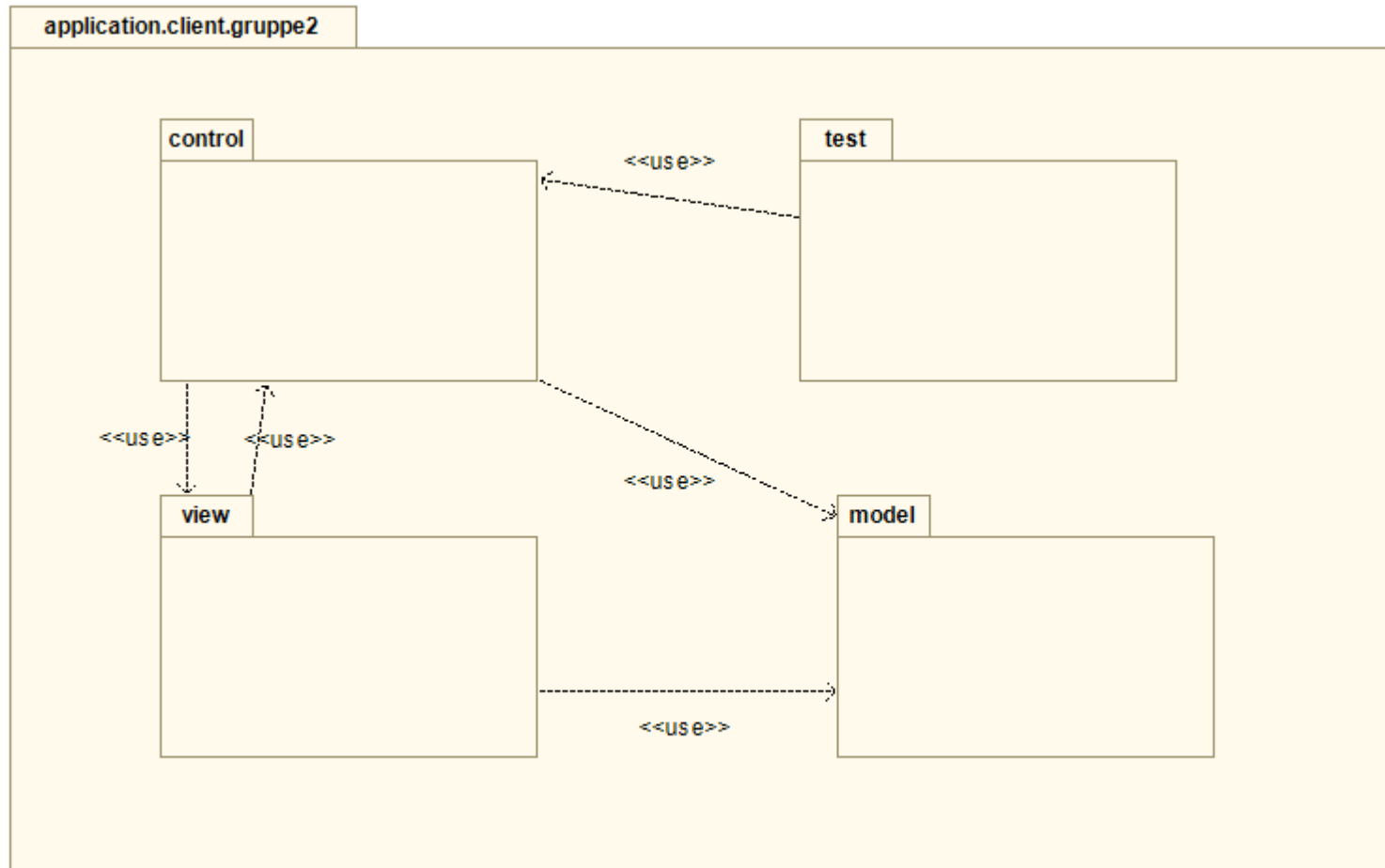


Abbildung 1: Paketdiagramm

# Klassendiagramm

Das Klassendiagramm mit allem Public-Methoden und -Attributen.

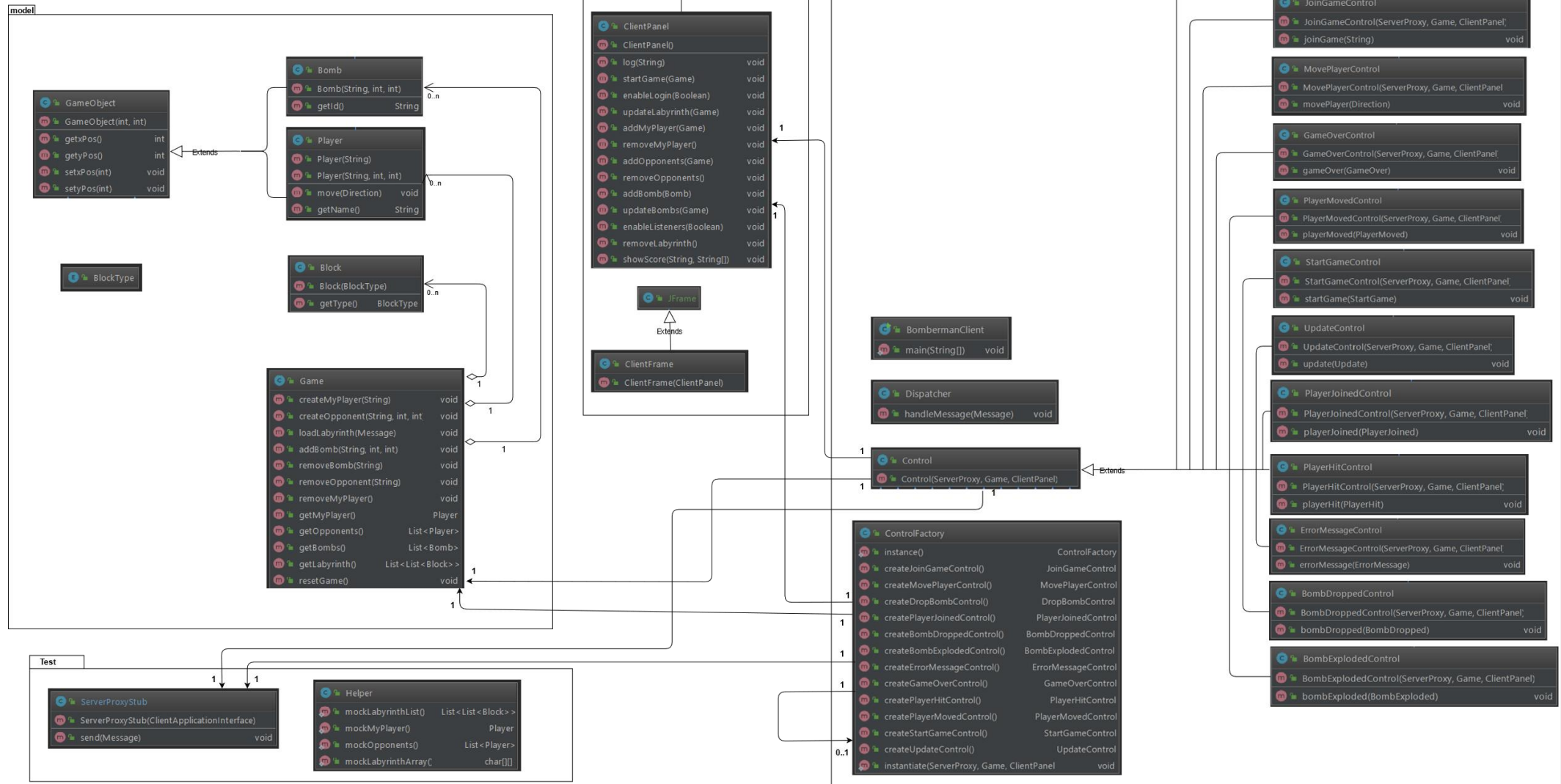


Abbildung 2: Klassendiagramm

## Sequenzdiagramme

### Anwendungsfall 1

Ein Spieler klickt auf die Leertaste und legt auf diese Weise eine Bombe.

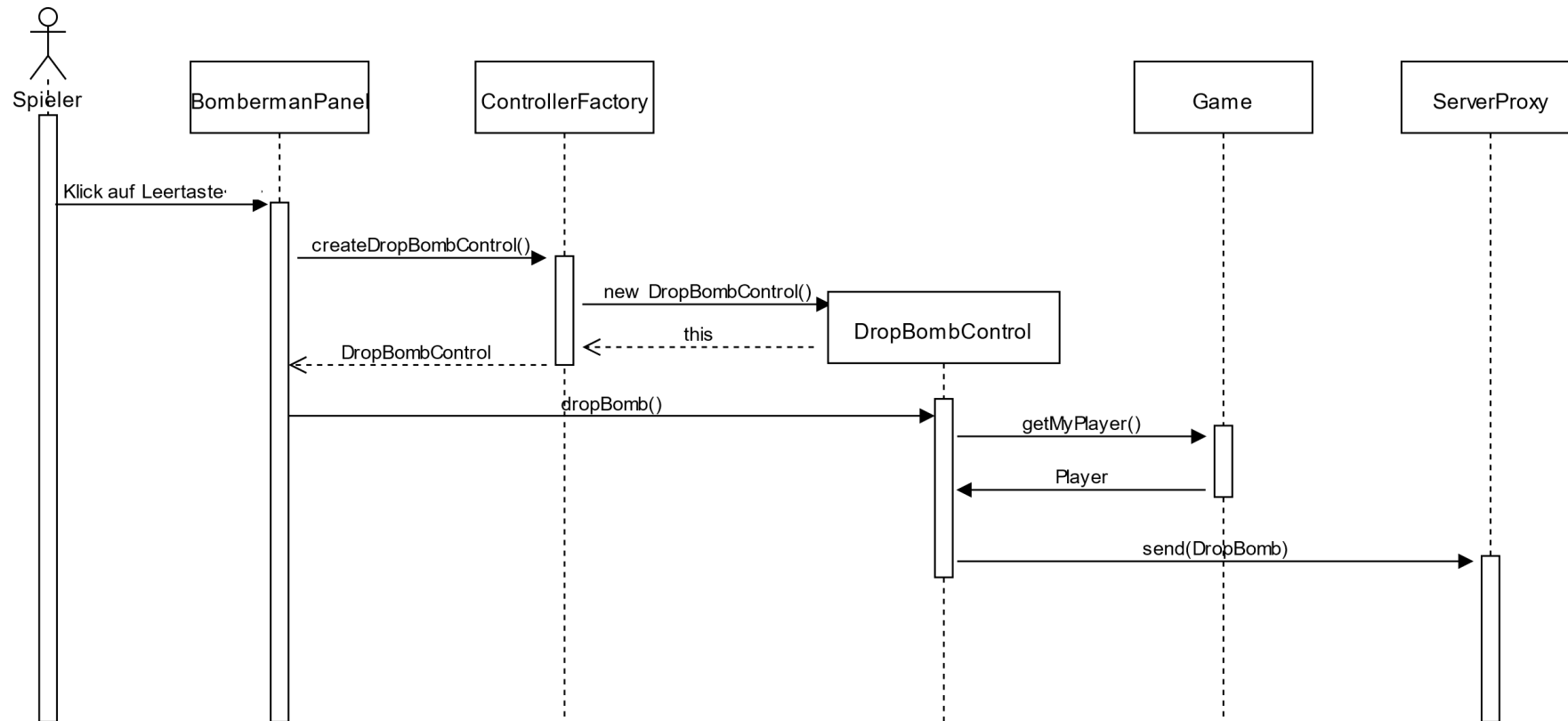


Abbildung 3: Sequenzdiagramm Bombe legen

## Anwendungsfall 2

Der Server empfängt eine Nachricht, dass eine Bombe gelegt wurde. Er reagiert darauf und teilt den Clients die neue Spielsituation mit.

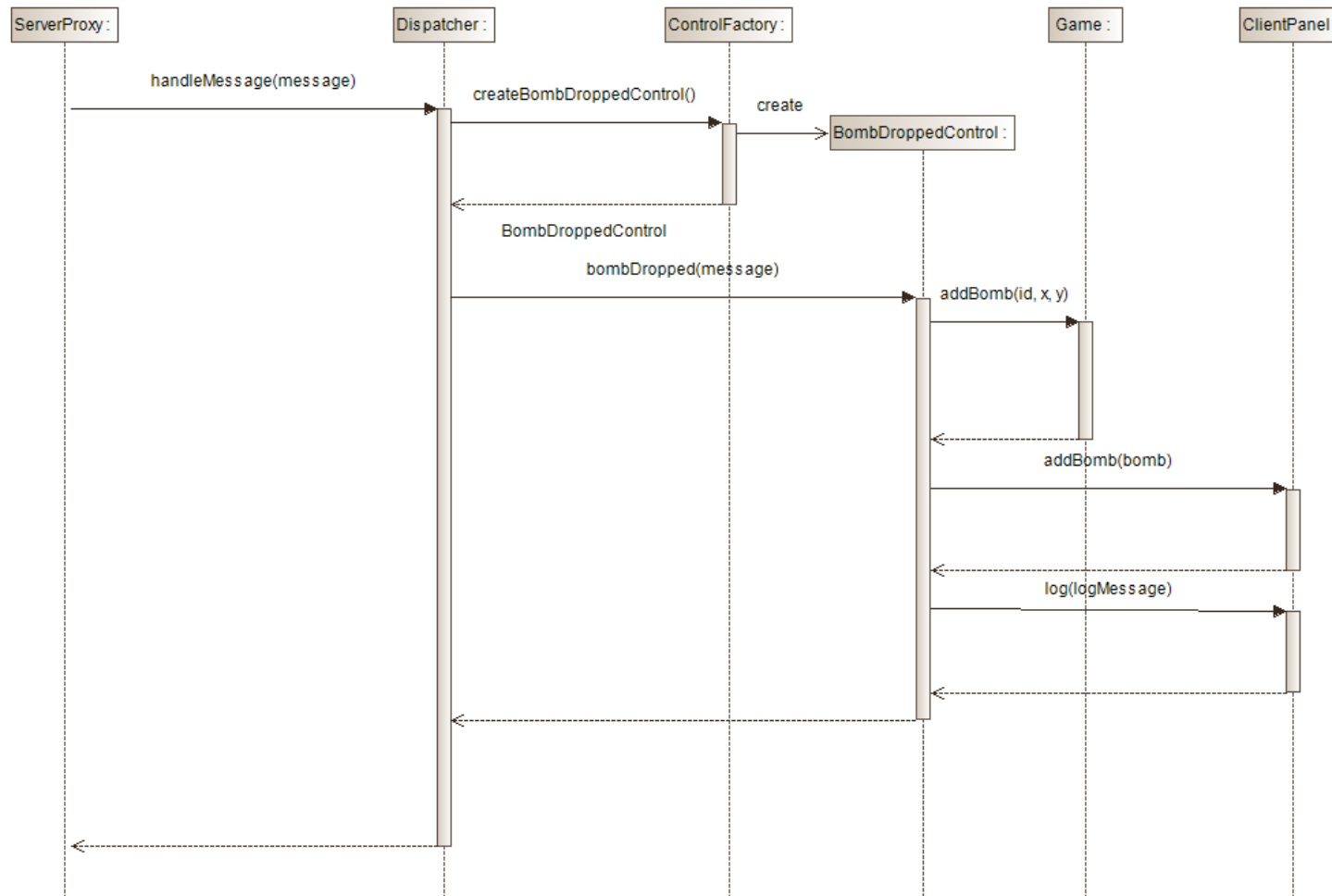


Abbildung 4: Sequenzdiagramm Bombe wurde gelegt