

Architekturdokumentation

TEILKOMPONENTE CLIENT

Florian Moser, Sven Ziörjen

MODUL 326 – OBJEKTORIENTIERT ENTWERFEN UND IMPLEMENTIEREN

INFW2017A | VERSION 1.1 | 17.12.2018

Inhaltsverzeichnis

1	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

1 Paketdiagramm

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

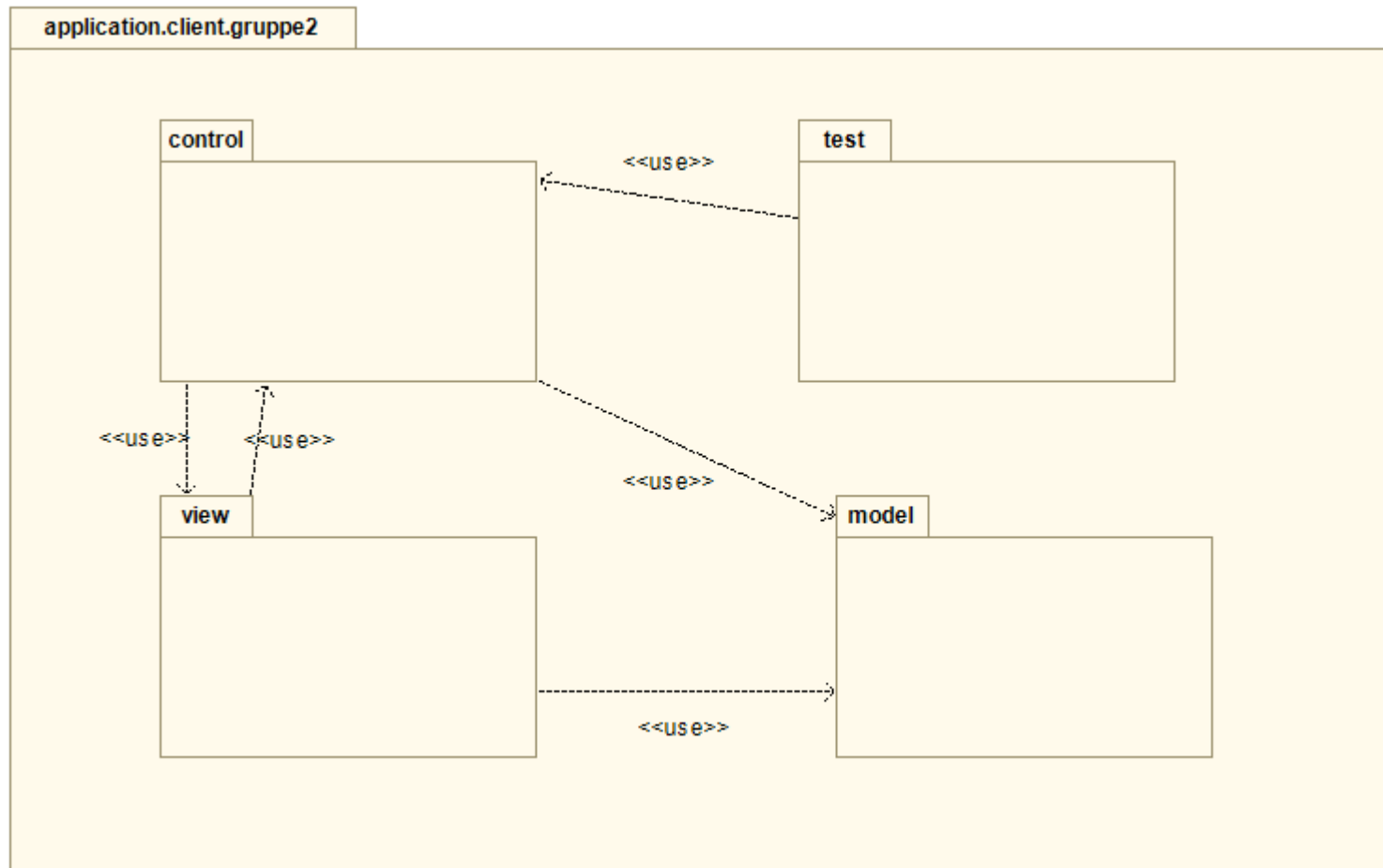


Abbildung 1: Paketdiagramm

Klassendiagramm

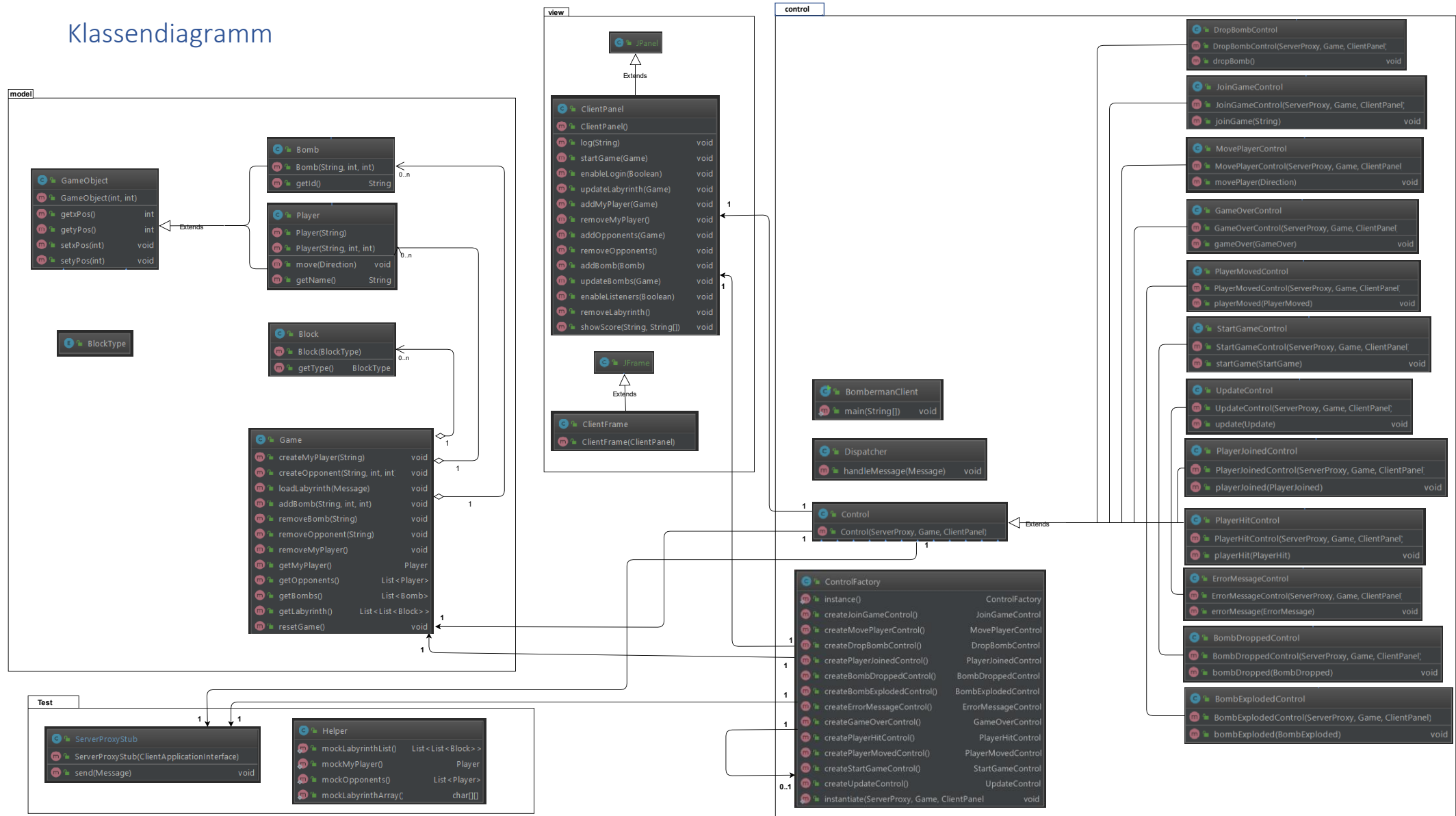


Abbildung 2: Klassendiagramm

Sequenzdiagramme

Anwendungsfall 1

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

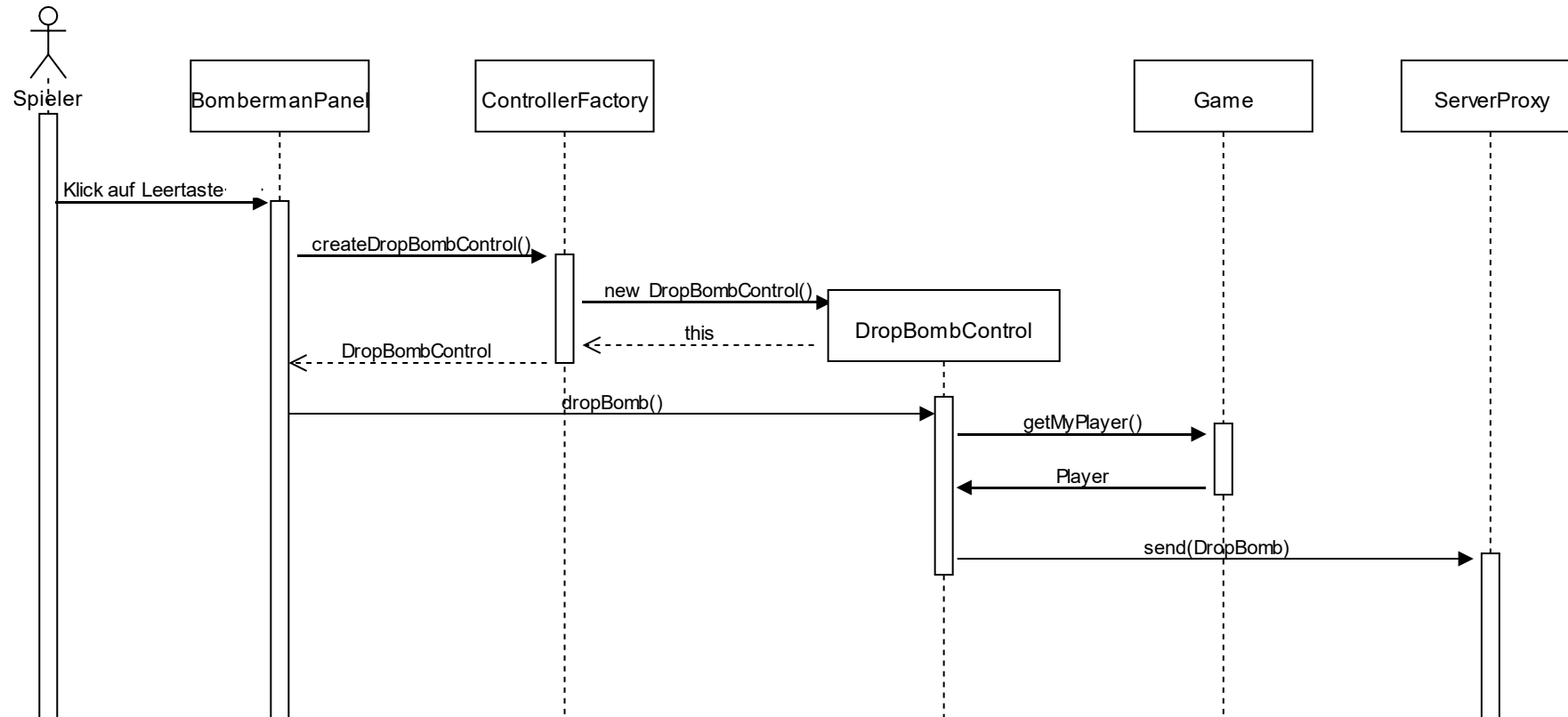


Abbildung 3: Sequenzdiagramm Bombe legen

Anwendungsfall 2

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

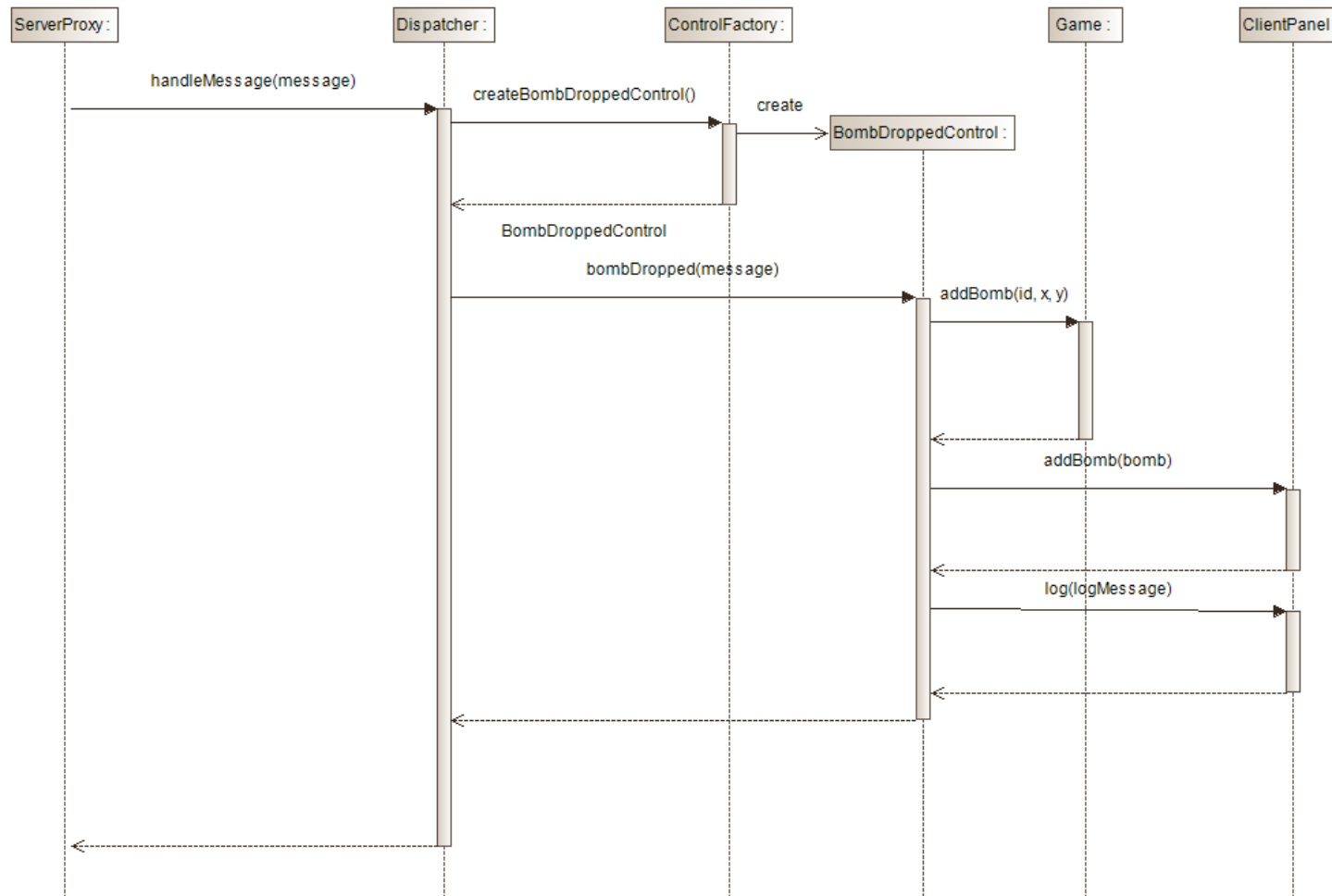


Abbildung 4: Sequenzdiagramm Bombe wurde gelegt