

Architekturdokumentation

TEILKOMPONENTE CLIENT

Florian Moser, Sven Ziörjen

MODUL 326 – OBJEKTORIENTIERT ENTWERFEN UND IMPLEMENTIEREN

INFW2017A | VERSION 1.2 | 05.01.2018

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.

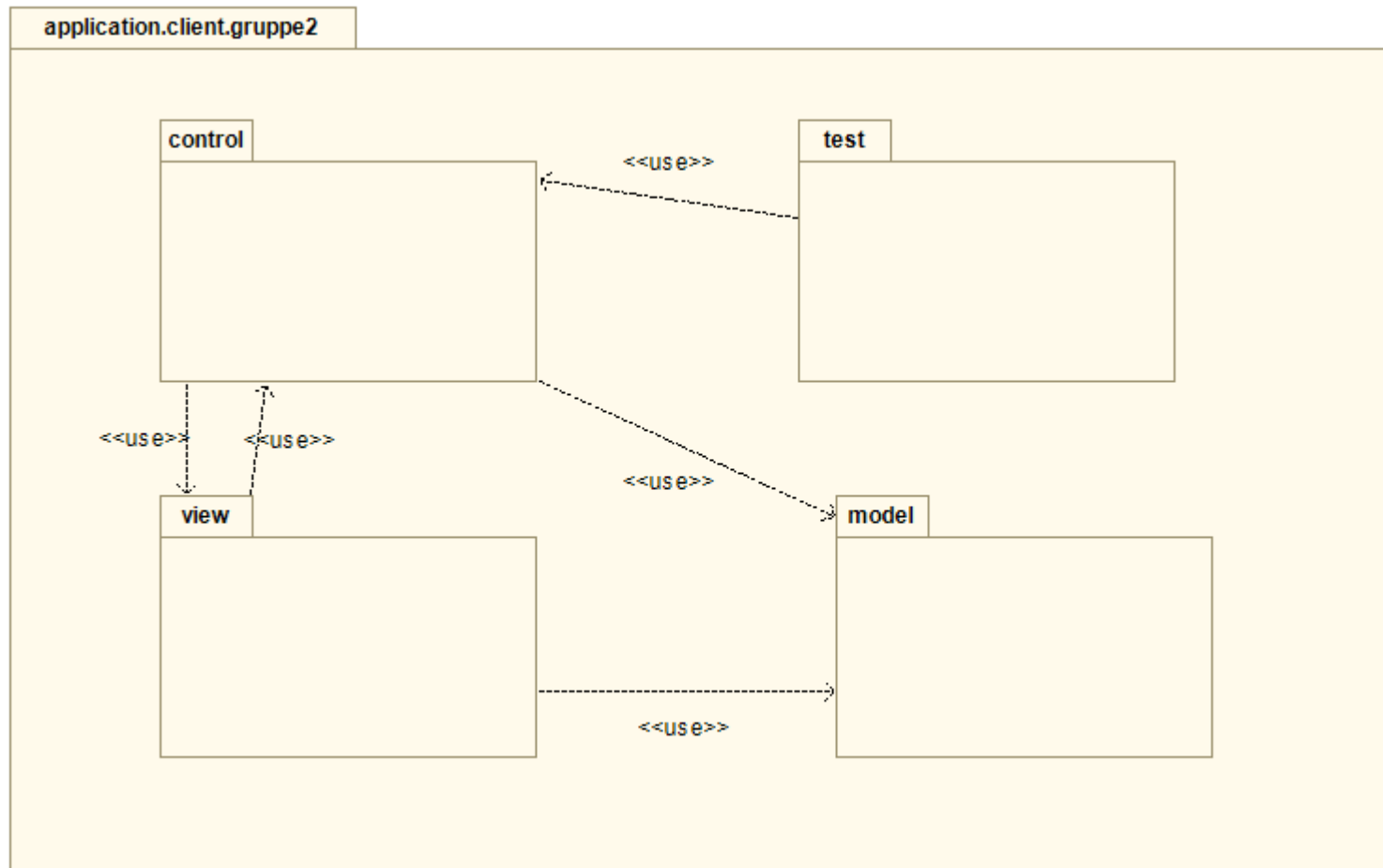


Abbildung 1: Paketdiagramm



Sequenzdiagramme

Anwendungsfall 1

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

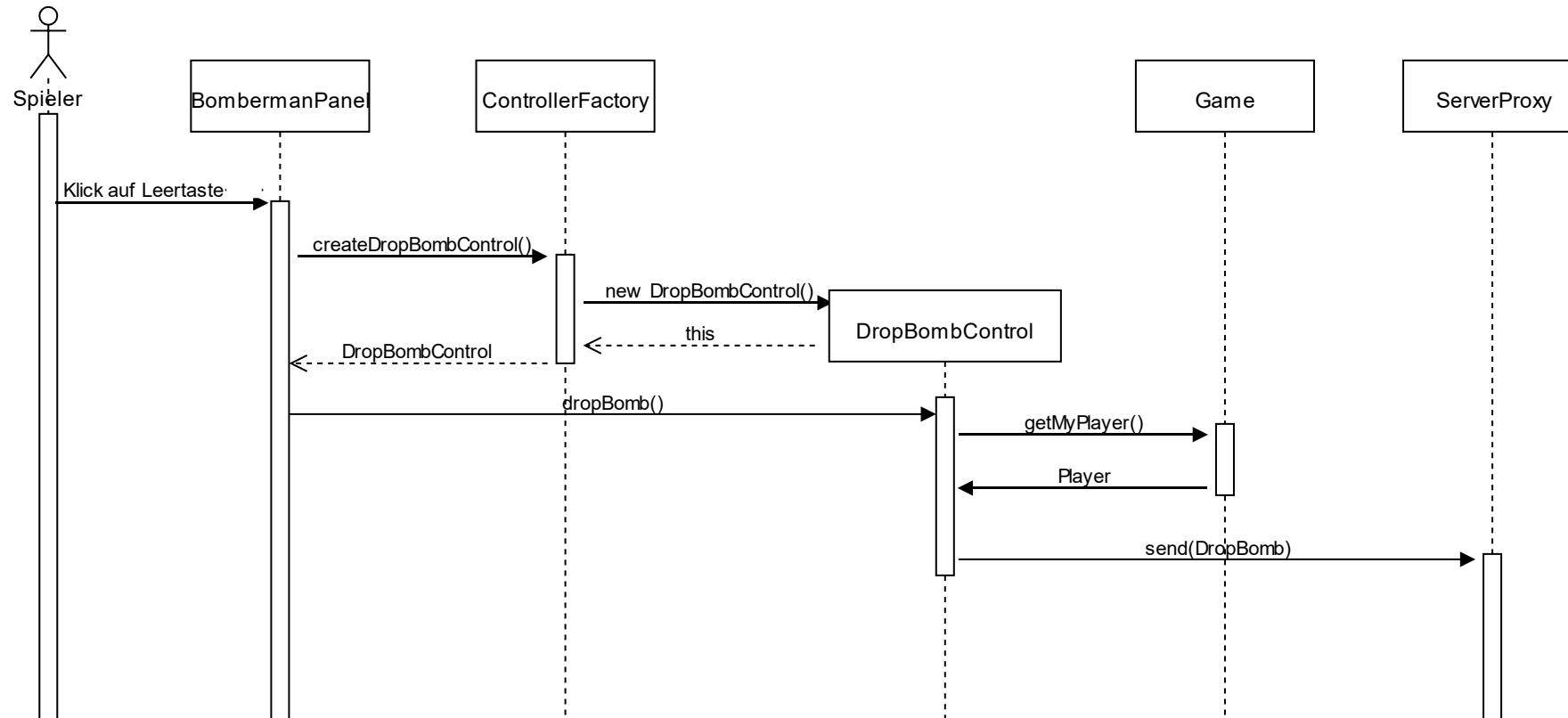


Abbildung 3: Sequenzdiagramm Bombe legen

Anwendungsfall 2

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

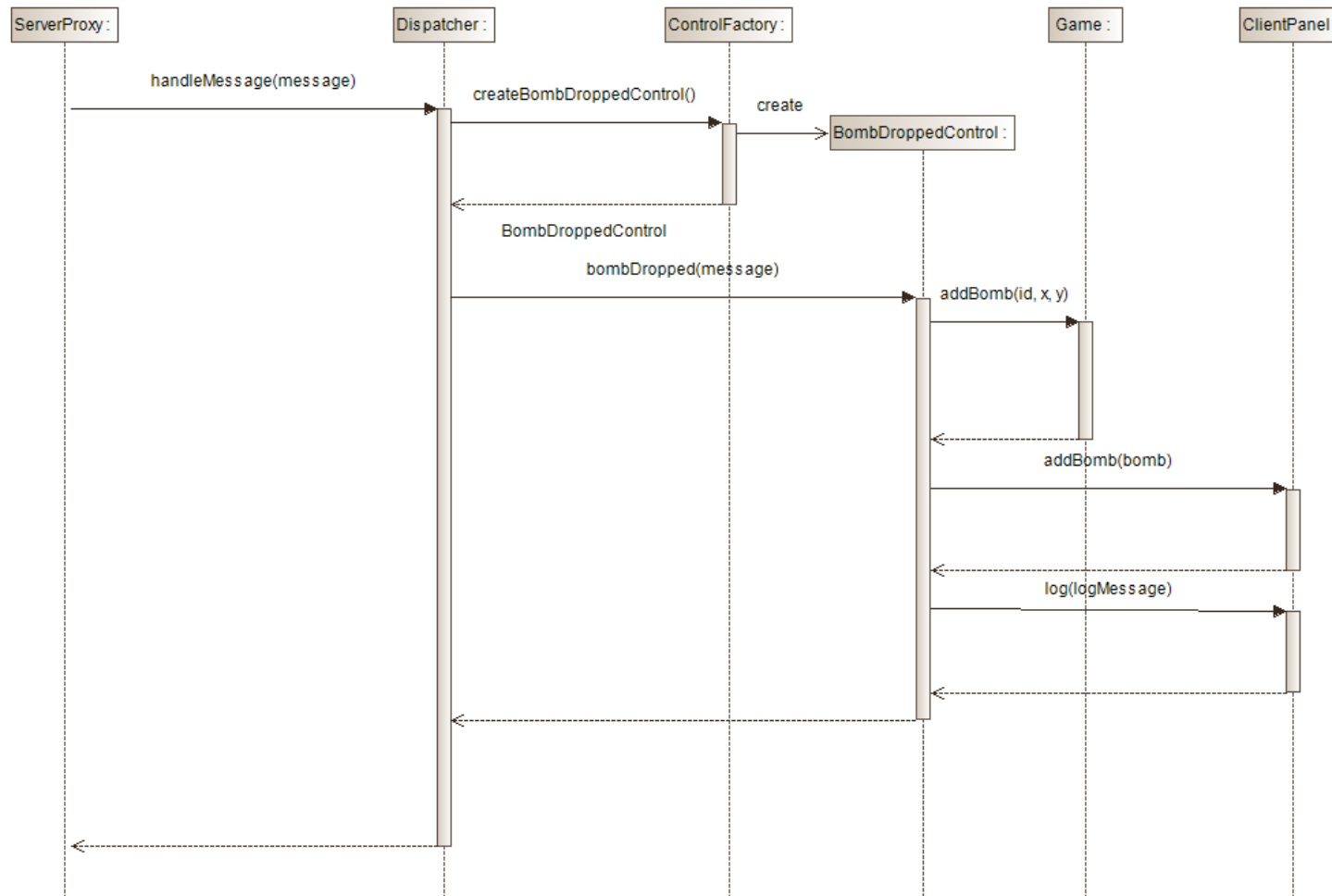


Abbildung 4: Sequenzdiagramm Bombe wurde gelegt