Florian Moser, Sven Ziörjen

Modul 326 – objektorientiert entwerfen und implementieren

infw2017a | Version 1.2 | 05.01.2018

Architekturdokumentation

Teilkomponente client

Inhaltsverzeichnis

[Paketdiagramm 2](#_Toc534458390)

[Klassendiagramm 3](#_Toc534458391)

[Sequenzdiagramme 4](#_Toc534458392)

[Anwendungsfall 1 4](#_Toc534458393)

[Anwendungsfall 2 5](#_Toc534458394)

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.

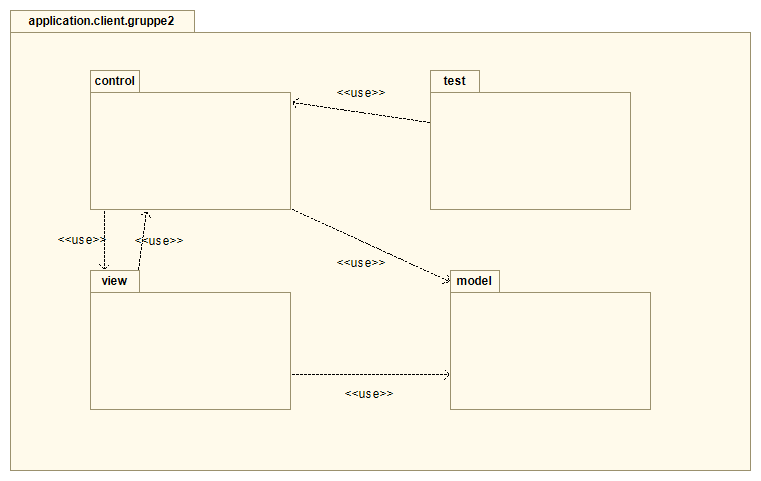


Abbildung 1: Paketdiagramm

# Klassendiagramm

**control**

Abbildung 2: Klassendiagramm

# Sequenzdiagramme

## Anwendungsfall 1

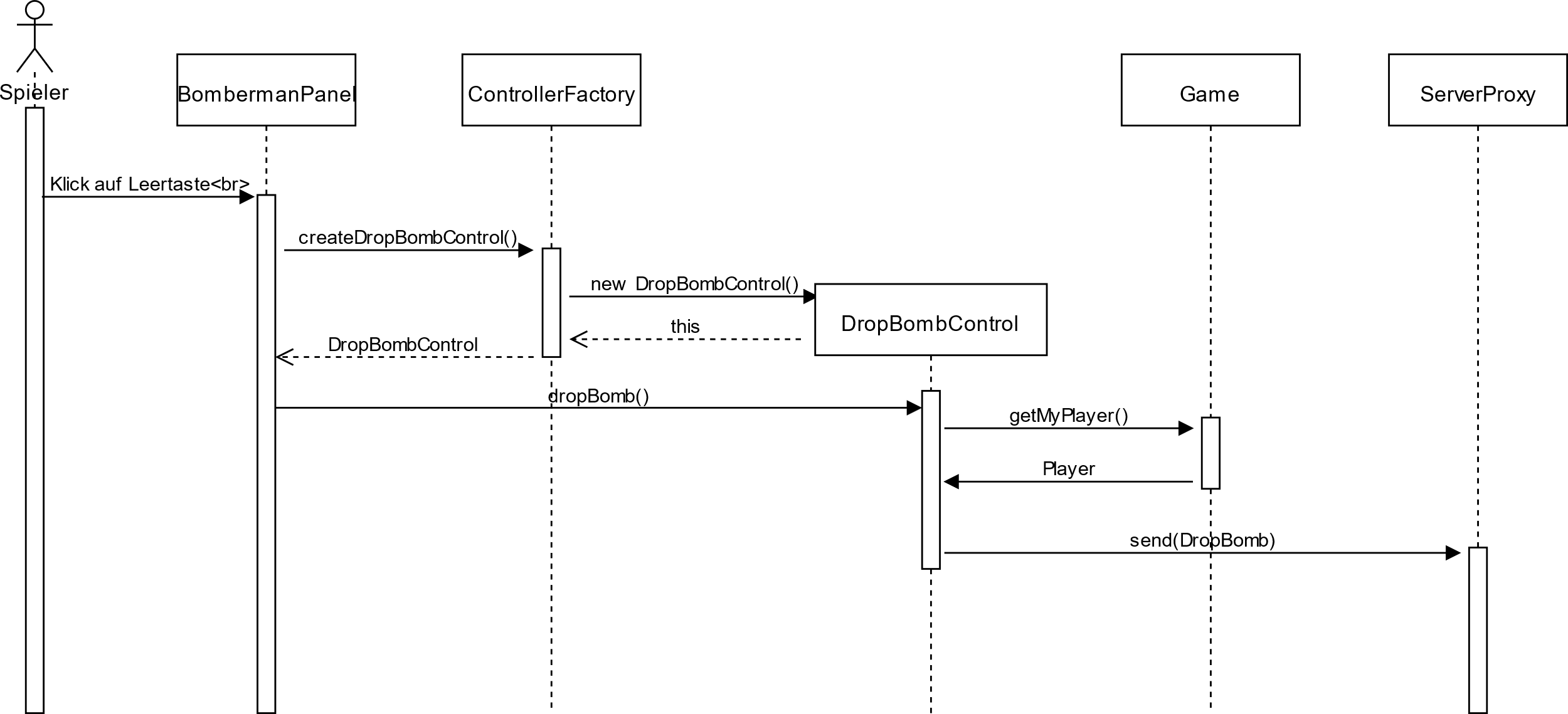
Ein Spieler klickt auf die Leertaste und legt auf diese Weise eine Bombe.

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.

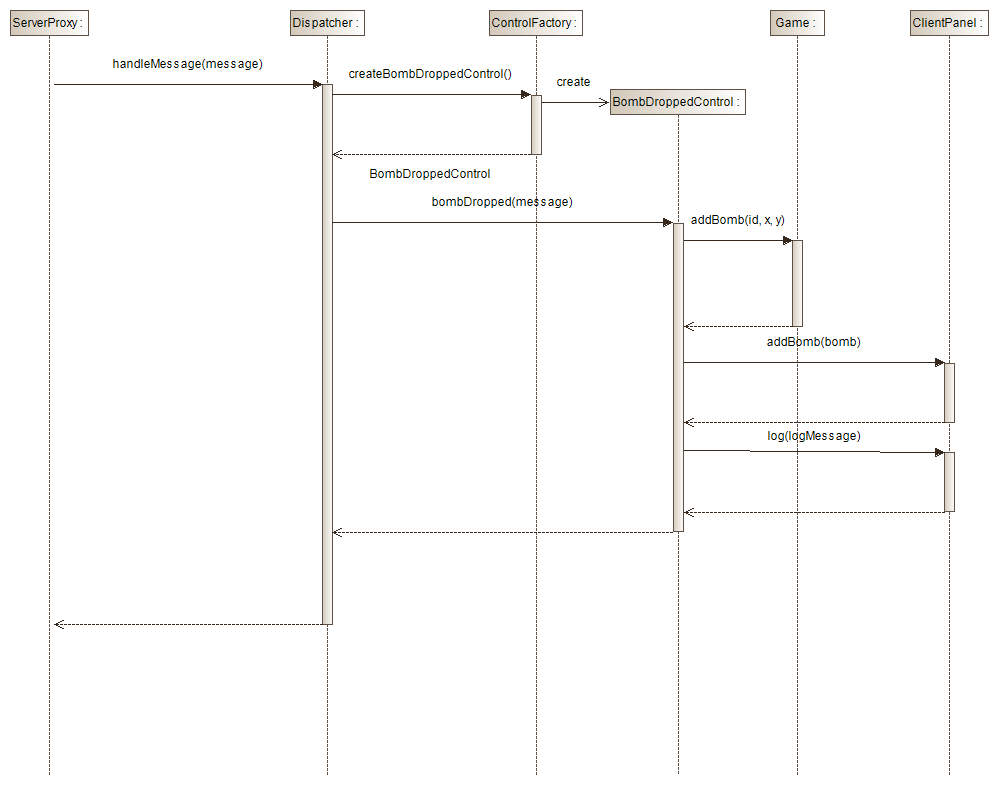


Abbildung 4: Sequenzdiagramm Bombe wurde gelegt