Antestat

OOA-Modell und Beschreibung

Siehe Abbildung 1 auf der nächsten Seite

Benutzerschnittstelle

Die Benutzerschnittstelle wird ähnlich Abbildung 2 auf Seite 3 aussehen. Die Eingabe erfolgt per Maus. Weiterhin wird im unteren Teil noch ein Textfeld hinzukommen, um Meldungen anzuzweigen. Eine Menuleiste soll auch noch hinzukommen.

Arbeitsaufteilung

Wie aus der OOA hervorgeht, besteht das Programm aus zwei Paketen und der GUI. Wir haben folgende Arbeitsteilung vorgenommen:

cnctGame:	Markus Kreuz
cnctSocket:	Georg Martius
GUI:	Patrick Schreibe

Zeitplanung

Planung und Problemanalyse:	10
Schnittstellenplanung und OOA:	5
Programmierung:	15
Test:	10
Dokumentation:	5
Summe:	**45 Stunden**

Abtestat

ProjektNr::	64
Projekt:	Programmierwettbewerb Connections
Betreuer:	Dr.Waldmann
Gruppe:	Patrick Scheibe Markus Kreuz Georg Martius

Die ursprüngliche Aufgabe einen Connections-Client zu programmieren wurde auf Grund folgender Tatsachen erweitert:

- Es wurde zum Spielen über das Netzwerk eine Applikation benötigt, die folgendes leistet:
  - Die Verbindung zu einem Spiele/Info Server herstellt

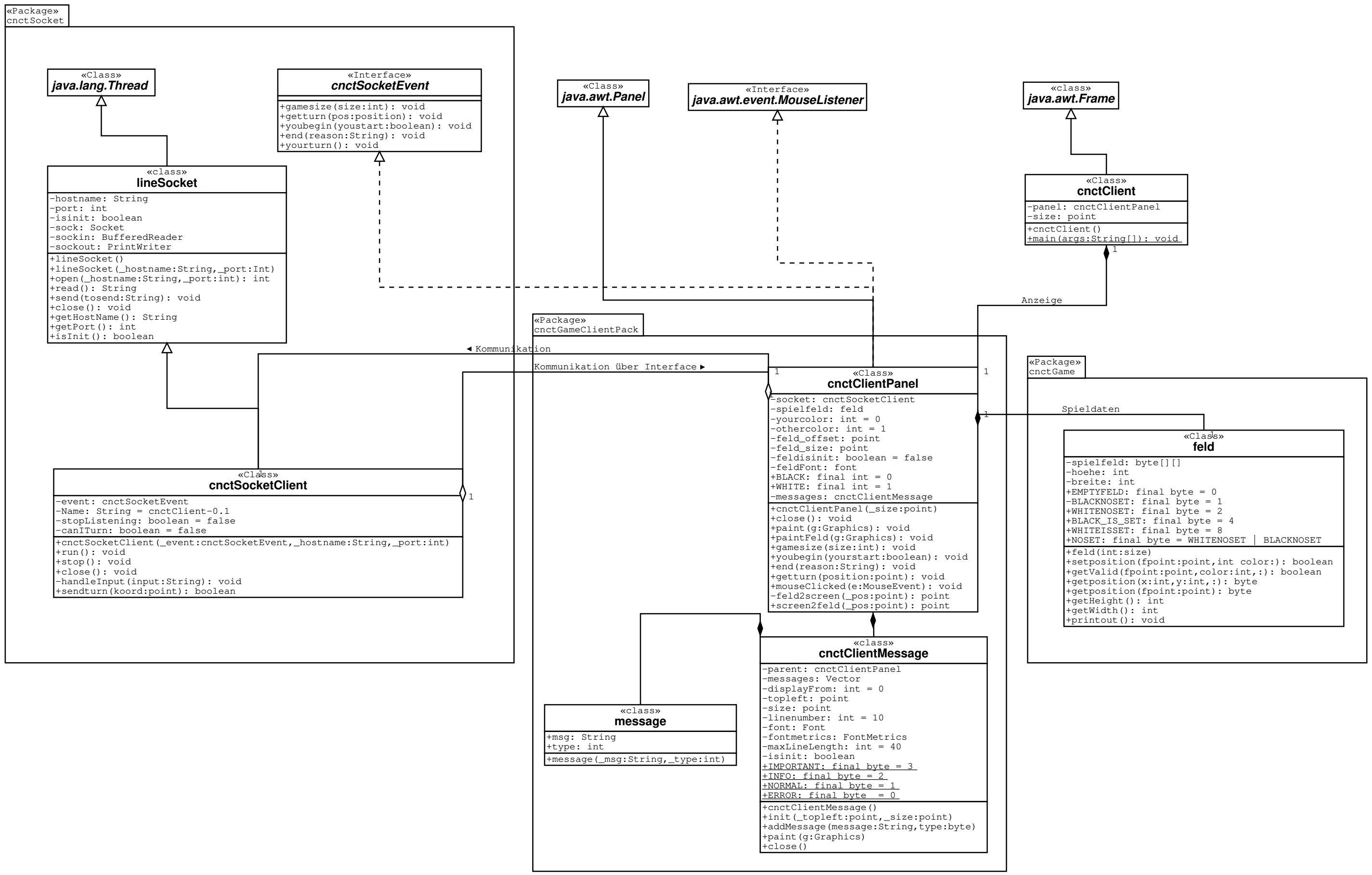
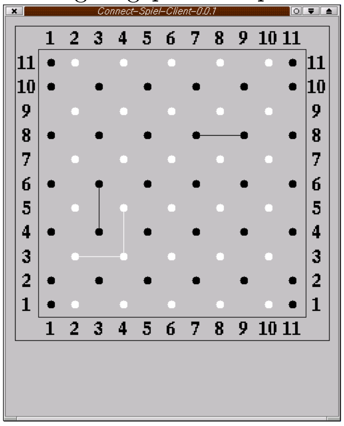


Abbildung 1: UML-Modell

Abbildung 2: geplanter Spiel-Client



  - Mit der man den Client zum Spielen wählen kann
  - Den Spieler beim Server anmeldet und das Management zwischen Spieler, Server und Gegner übernimmt
  - Dadurch werden: Spiel hosten/connecten/watchen ermöglicht

- Beide Programme, sowohl der Spiel-Client als auch der Info-Client sind als Applikation und als Applet implementiert. Der Spiel-Client kann seperat als Applikation gestartet werden oder wird dann von dem Info-Client als neues Fenster geöffnet. Die wesentlichen Unterschiede zwischen Application und Applet bestehen in folgenden Punken:

Eigenschaft	Applet	Applikation
Konfigurationsdatei	nicht verfügbar	`info.conf`
Adresse Port	fest eingestellt (`Theopc:9000`)	über Kommandozeile veränderbar
Spielclient	es wird immer der integrierte Spielclient gewählt	kann zwischen: keinem/intern/beliebigen externen Clienten gewählt werden

Die neue gesamte Programmstruktur ist in der Abbildung 3 auf der nächsten Seite zu sehen. Das Programm ist auf dem `http://TheoPC.informatik.uni-leipzig.de/cnct` zu benutzen. Sowohl die Html Doku powered by Javadoc, als auch der Sourcecode stehen dort online.

Abbildung 3: Überblick Programmstruktur