

# CluedoClient

---

Version 0.2  
28. Mai 2001

## Inhaltsverzeichnis

<b>0</b>	<b>Modifikationen</b>	<b>2</b>
<b>1</b>	<b>Einführung</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Funktionalität</b>	<b>2</b>
2.1	Basisfunktionalität	2
2.1.1	Spielerverwaltung	2
2.1.2	Sessionverwaltung	2
2.1.3	Informationsabfragen	2
2.1.4	Chat-Komponente	3
2.2	Spiel-funktionalität	3
2.3	Zusatzfunktionalität	3
2.3.1	Annotationswerkzeuge	3
<b>3</b>	<b>Spezifikation des Spielfelds</b>	<b>3</b>

## 0 Modifikationen

Im Verlauf des Praktikums werden möglicherweise Veränderungen an diesem Dokument erforderlich werden. Die Modifikationen werden in diesem Abschnitt zusammengefaßt.

- Version 0.2* Feld (13..24) im Spielfeld von „...“ auf „U“ geändert
- Version 0.1.1* Typo in Abschnitt 2 korrigiert
- Version 0.1* Initialversion

## 1 Einführung

Das vorliegende Dokument spezifiziert die Funktionalität eines CluedoClient (im folgenden als Client bezeichnet). Der Client ermöglicht einem Spieler eine Cluedo-Spielrunde (Session) bei einem Server zu eröffnen bzw. an einer existierenden Spielrunde teilzunehmen. Der Client bietet dem Spieler eine Ansicht des aktuellen Spielstands und eröffnet Interaktionsmöglichkeiten über eine grafische Benutzeroberfläche.

Grundlage für die Interaktion zwischen Client und Server ist das im Dokument CluedoCommunication spezifizierte Kommunikationsprotokoll. Alle darin angegebenen Interaktionen müssen vom Client unterstützt werden.

**Auf Grundlage dieser Spezifikation sowie des Dokuments CluedoCommunication ist das Pflichtenheft zu erstellen.**

## 2 Funktionalität

Im folgenden umreißen wir die Funktionalität eines CluedoClients. Dabei unterscheiden wir zwischen Basisfunktionen, Spielfunktionen und Zusatzfunktionen. Funktionen aus den ersten beiden Kategorien müssen von allen Clientimplementierungen unterstützt werden. Die Zusatzfunktionalität ist nicht verpflichtend.

### 2.1 Basisfunktionalität

Unter Basisfunktionalität verstehen wir alle Funktionen, die der Verwaltung einer Spielrunde (Session) dienen.

#### 2.1.1 Spielerverwaltung

- *Anmeldung als neuer Spieler bei einem Server*
- *Erneute Anmeldung nach Abbruch der Verbindung*
- *Abmeldung des Spielers*

#### 2.1.2 Sessionverwaltung

- *Anmeldung einer neuen Session (der Spieler wird zum Spielleiter für diese Session)*
- *Abmeldung einer Session (nur als Spielleiter der Session)*
- *Statusänderungen (nur als Spielleiter)*
- *Beitritt zu einer Session*
- *Annehmen bzw. Ablehnen von Spielern (nur als Spielleiter einer Session)*

#### 2.1.3 Informationsabfragen

- *Spielerinformationen anfordern*
- *Sessioninformationen anfordern*

#### 2.1.4 Chat-Komponente

- *Nachrichtensand an einen Spieler*
- *Nachrichtensand an eine Session*

### 2.2 Spielfunktionalität

Unter Spielfunktionalität fassen wir die Funktionen zusammen, die innerhalb eines verteilten Cluedo-Spiels unterstützt werden müssen.

- *Eingabe eines Zugs*
- *Überprüfung des Zugs auf Korrektheit*
- *Zugablauf (Verdacht äußern, Verdacht widerlegen, Anklage erheben, Zug beenden)*

### 2.3 Zusatzfunktionalität

Die in diesem Abschnitt aufgeführten Funktionen sind nicht verpflichtend. Im Pflichtenheft sind sie entsprechend im Abschnitt 1.2 (Wunschkriterien) aufzunehmen.

#### 2.3.1 Annotationswerkzeuge

- *Erfassung der gesammelten Informationen zum Spiel („Notizzettel“)*

## 3 Spezifikation des Spielfelds

Das im folgenden abgebildete Spielfeld orientiert sich an der neuesten Ausgabe des Cluedo-Spiels. Die Spielfeldspezifikation ist als ASCII-Datei auf der Praktikums-Webseite „Dokumente“ zu finden.

Zunächst erklären wir die Bedeutungen der verwendeten Zeichen.

1. Felder
  - . = Feld
  - K = Küche
  - M = Musikzimmer
  - W = Wintergarten
  - B = Billardzimmer
  - Z = Speisezimmer
  - C = Cluedo
  - T = Biblio Thek
  - S = Salon
  - H = Halle
  - A = Arbeitszimmer
  - U = Unbekannt

2. Startpositionen

- 1 = Frau Weiss
- 2 = Reverend Grün
- 3 = Baronin von Porz
- 4 = Professor Bloom
- 5 = Fräulein Gloria
- 6 = Oberst von Gatow

3. Türen

- = Tür (Eintritt aus Nord- bzw. Südrichtung)
- | = Tür (Eintritt aus Ost- bzw. Westrichtung)

