

Softwareentwicklungspraktikum
WS 2011/12

Aufgabenblatt 8: Siedler von CATAN: Server

Beachten Sie bitte, dass das Regelwerk für Catan sehr ausgereift ist und alle Unklarheiten der Interpretation durch einen seit Jahren laufenden Turnierbetrieb längst ausgeräumt sind. Halten Sie sich unbedingt an die offiziellen Regeln!

Beachten Sie dazu z.B. die Hinweise unter:

http://www.catan.de/de/download/Spielregeln/?Siedler_von_Catan-Basis-3_4-Spielregel.pdf

http://www.catan.de/de/download/Spielregeln/?Siedler_von_Catan-Almanach.pdf

<http://www.siedeln.de/faq/category4.html>

Zu Weihnachten wünschen wir uns einen funktionierenden Catan-Server, der von rudimentären Clients aus bedient werden kann. Die Clients brauchen NOCH KEINE GRAPHISCHE VISUALISIERUNG, es soll nur grundlegend die Kommunikation zwischen Server und Clients (den Mitspielern) ermöglicht werden.

Der Server ermöglicht den Clients Aktionen entsprechend den Spielregeln von "Siedler von Catan". Der grundlegende Spielablauf (Würfeln, Erträge verteilen, Handel des Spielers, der an der Reihe ist, mit der Bank, gegebenenfalls über Häfen, oder mit anderen Spielern, bauen) wird vom Server gesteuert und eventuelle Entscheidungen vom jeweiligen Spieler abgefragt. Handeln zwei Spieler untereinander, muss der Server natürlich auch über die geänderte Verteilung an Rohstoffen informiert sein. Ein "gehackter" Client kann also z.B. auch nicht mehr Rohstoffkarten einsetzen, als er eigentlich haben dürfte.

Der Server führt dabei auch Buch über die jeweils erreichten Siegpunkte und teilt gegebenenfalls den Sieg eines Spielers allen Clients mit und beendet das Spiel.

Entwicklungskarten und Räuber müssen noch nicht umgesetzt sein (entsprechend auch nicht die "größte Rittermacht"), wohl aber die längste Handelsstraße.

Ihre Lösung zu diesem Aufgabenblatt stellen Sie bitte bis spätestens Freitag, den 23.12.2009, 13:00 Uhr, in das Subversion Repository des Programmierpraktikums.