

Softwareentwicklungspraktikum
SS 2019

Übungsblatt 2: Milestone II – Love Letter – Logik

Generelle Hinweise:

- Eine ausführliche (!) Dokumentation ist **immer** obligatorisch, auch wenn das nicht ausdrücklich verlangt wird.
- Beachten Sie bitte, dass ein Kommentar zu jedem Commit ins Git Archiv gehört! Der Kommentar darf ruhig kurz, muss aber aussagekräftig sein und soll beschreiben, was mit dem gegebenen Commit erreicht werden soll (z.B. eine kurze Beschreibung der jeweiligen Änderung).

Aufgaben:

- Falls noch nicht geschehen, vervollständigen Sie ihren Code mit aussagekräftigen Javadoc-Kommentaren. Erzeugen Sie mit Javadoc eine ausführliche Dokumentation zu ihrem Projekt. Aus der Dokumentation soll auch hervorgehen, wer an welchen Klassen gearbeitet hat.
Stellen Sie diese Dokumentation in das Git Repository.
- Erweitern Sie nun ihren Server mit der Logik des Spiels “Love Letter”, sodass das Spiel über den Chat gespielt werden kann (neben dem Spiel sollte es immer noch möglich sein zu chatten). Die Steuerung des Spiels soll direkt über den Chat durch spezielle Serverbefehle (“Strings”) geschehen (dafür könnte man bspw. einen Escape-Character nutzen, der einen Serverbefehl markiert). Die folgenden Anforderungen sollten außerdem erfüllt werden:
 - (a) Die folgenden Befehle sollte ihr Programm unterstützen:
 - (i) Direktnachricht an einen bestimmten Client
 - (ii) Spiel erzeugen (pro Server soll genau ein Spiel gespielt werden können)
 - (iii) Spiel beitreten (ein Client kann dem Spiel beitreten, falls es noch nicht gestartet wurde)
 - (iv) Spiel starten (wenn genug Spieler dem Spiel beigetreten sind)
 - (v) Score anzeigen
 - (b) Denken Sie sich weiterhin ein Protokoll nach dem Prinzip “So komplex wie nötig, so einfach wie nur möglich” aus, dass alle Spielregeln umsetzt:
 - (i) Server informiert alle Spieler über Spielereignisse, z.B. Spieler ist am Zug, Spielende, Ausscheiden eines Spielers usw.
 - (ii) Spieler bekommen jeweils geheim ihre eigenen Karten geschickt
 - (iii) Spieler können eine Karte spielen (Hinweis: Für manche Karten ist es nötig Spieler oder andere Karten auszuwählen)
 - (c) Der Server sollte alle möglichen Fehlerfälle abfangen und entsprechende sinnvolle Fehlermeldungen senden