



**UNIVERSITÄT PADERBORN**  
*Die Universität der Informationsgesellschaft*

Heinz Nixdorf Institut  
Fachgruppe Softwaretechnik  
Zukunftsmeile 1  
33102 Paderborn

## **Bedienungsanleitung**

im Rahmen des Softwaretechnikpraktikums 2017

### **Team 10**

**smarten**  
professional software development

**Betreuer:** Christin Lör

Paderborn, den 22. Juli 2017

#### **Autoren:**

David Bock	Niklas Doppelstein
Max Krömker	Anke Küstner
Björn Luchterhandt	Sebastian Pranger
Jost Rossel	Wolfgang Schaperdot
René Scherf	Hanna Siek
Moritz Thiele	Robin Wulfes

# Inhaltsverzeichnis

---

# Bedienungsanleitung Smartphone-Teilnehmer

## 1. Starten des Smartphone-Teilnehmers

Der Smartphone-Teilnehmer ist als Android-App realisiert worden. Somit ist es möglich, die App auf einem Smartphone mit Android-Betriebssystem zu installieren.

Danach ist es Ihnen möglich mit einem Klick auf das App-Logo die Anwendung zu starten.

## 2. Mit einem Server verbinden

Um den Smartphone-Teilnehmer mit einem Server zu verbinden, muss zuallererst die IP dieses Servers eingegeben werden. Das entsprechende Eingabefeld öffnet sich automatisch bei jedem Start der App. Ihre Eingabe bestätigen Sie bitte mit einem Klick auf *Register*.

## 3. Mit einem Spiel verbinden

Wenn Sie eine korrekte IP eingegeben haben, werden Sie mit dem zugehörigen Server verbunden. Anschließend öffnet sich eine Liste der verfügbaren Spiele und ein Textfeld, in das Sie einen beliebigen Namen eingeben können. Sollten Sie einen Namen eingegeben haben, den bereits ein anderer Spieler gewählt hat, werden Sie sich nicht mit dem Spiel verbinden können. Ansonsten öffnet sich im Anschluss die Bedienoberfläche, auf der Sie dem Spielgeschehen zusehen und Wegfelder legen können, wenn Sie am Zug sind.

Anmerkung: Aktuell kann man noch nicht mit dem Spiel interagieren oder diesem zusehen. Wir arbeiten an einer Lösung.

---

# Bedienungsanleitung KI

## 1. Starten der KI

Der KI-Teilnehmer ist eine Konsolen-Applikation.

Sie kann wie jede andere jar-Datei über den Kommandozeilenbefehl `java -jar [Dateiname]` und geöffnet werden. Zum Öffnen werden keine Parameter gebraucht.

## 2. Interaktion mit KI

Da es sich um eine Konsolen-Applikation handelt, kann über Befehle mit der KI interagiert werden. Eingaben müssen mit [Enter] abgeschlossen werden und nur gültige Befehle werden akzeptiert.

Eine Übersicht aller Befehle liefert der Befehl `help`.

Eine Übersicht über die aktuelle Konfiguration und den Verbindungsstatus liefert der Befehl `status`.

Die Applikation lässt sich jederzeit durch den Befehl `exit` schließen.

Aufzählung aller Befehle (lässt sich auch mit dem Befehl `help` anzeigen):

`setIP [IP]` - Setzt die IP-Adresse des Servers zu dem man sich verbinden möchte. Kann nur gesetzt werden, wenn man noch nicht mit einem Server verbunden ist.

`setName [Name]` - Setzt den individuellen Namen des KI-Teilnehmers. Kann nur gesetzt werden, wenn man noch nicht mit einem Spiel verbunden ist.

`connect` - Verbindet mit dem Server mit der IP-Adresse, die in der Konfiguration vermerkt ist.

`gameList` - Fordert die Liste der Spiele vom Server an. (Verbindung zum Server erforderlich)

`joinGame[GameID]` - Erfragt den Beitritt zu einem Spiel (mit der GameID) an den verbundenen Server.

`status` - Gibt den Status (Konfiguration, Verbindungsstatus) aus.

`disconnect` - Beendet die Verbindung zum aktuellen Server

`exit` - Schließt die KI-Teilnehmer-Anwendung

## 3. Konfiguration

Der KI-Teilnehmer besitzt eine Konfiguration, die den Teilnehmernamen der KI und die IP-Adresse des zu verwendenden Servers enthält.

Standardmäßig sind diese Werte mit

---

Name: smartacus

IP: 127.0.0.1 (localhost)

belegt.

Der individuelle Name des KI-Teilnehmers kann mit dem Befehl *setName[newName]* auf *newName* gesetzt werden. (ACHTUNG: In einem Spiel darf jeder Name nur einmal vorhanden sein.)

Die IP kann mit dem Befehl *setIP[newIP]* neu gesetzt werden.

#### **4. Mit einem Server verbinden**

Um den KI-Teilnehmer mit einem Server zu verbinden, muss sich die IP dieses Servers in der Konfiguration der KI befinden.

Anschließend lässt sich mit dem Befehl *connect* eine Verbindung zum Server herstellen.

#### **5. Mit einem Spiel verbinden**

Wenn man mit einem Server verbunden ist, gibt es folgende Möglichkeiten:

Die Eingabe von *gameList* zeigt die Liste aller Spiele, die aktuell auf dem Server ausgerichtet werden.

Durch die Eingabe von *joinGame [GameID]* sendet man dem Server eine Beitrittsanfrage zu dem Spiel mit der mitgegebenen *GameID*.