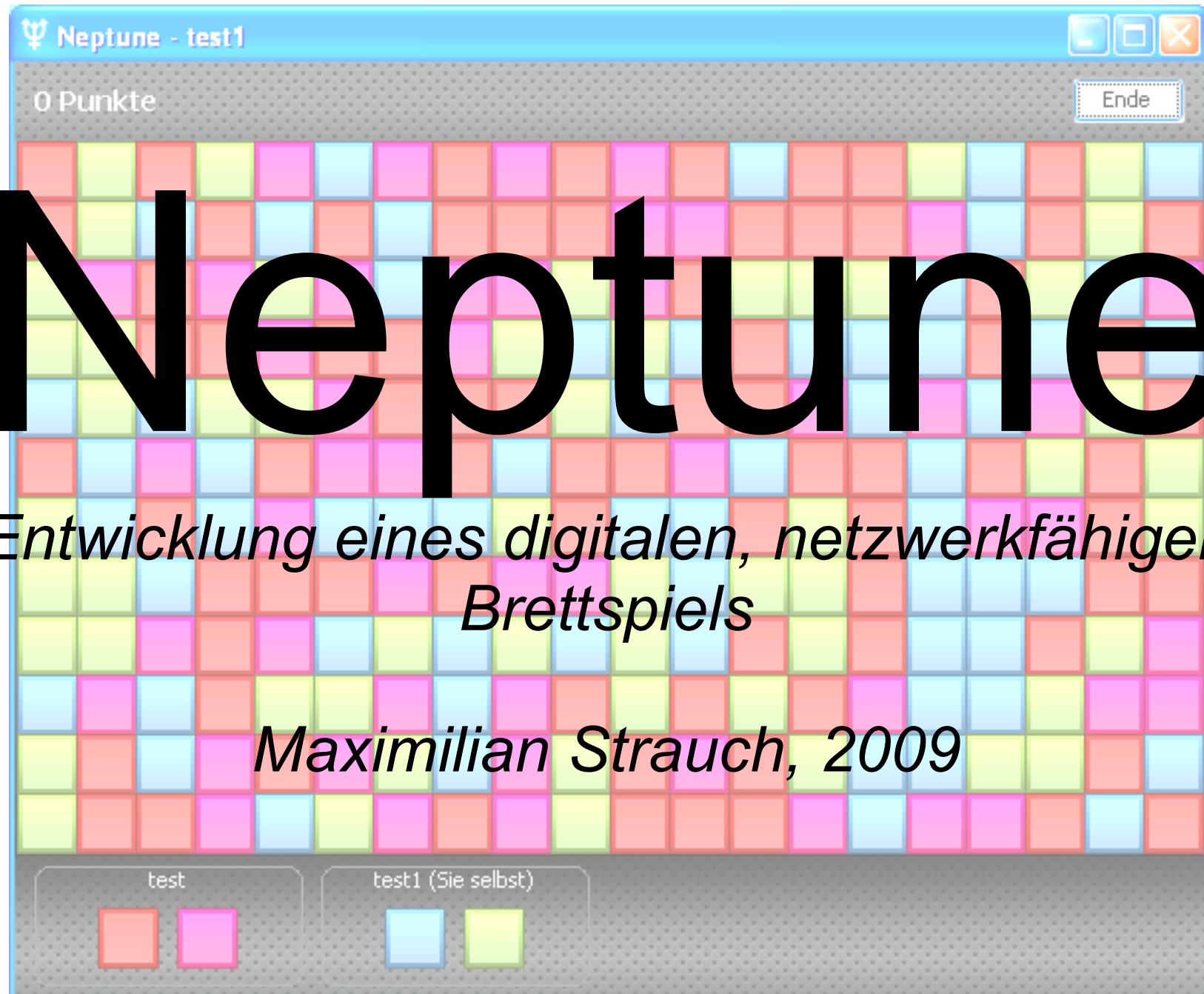


Neptune

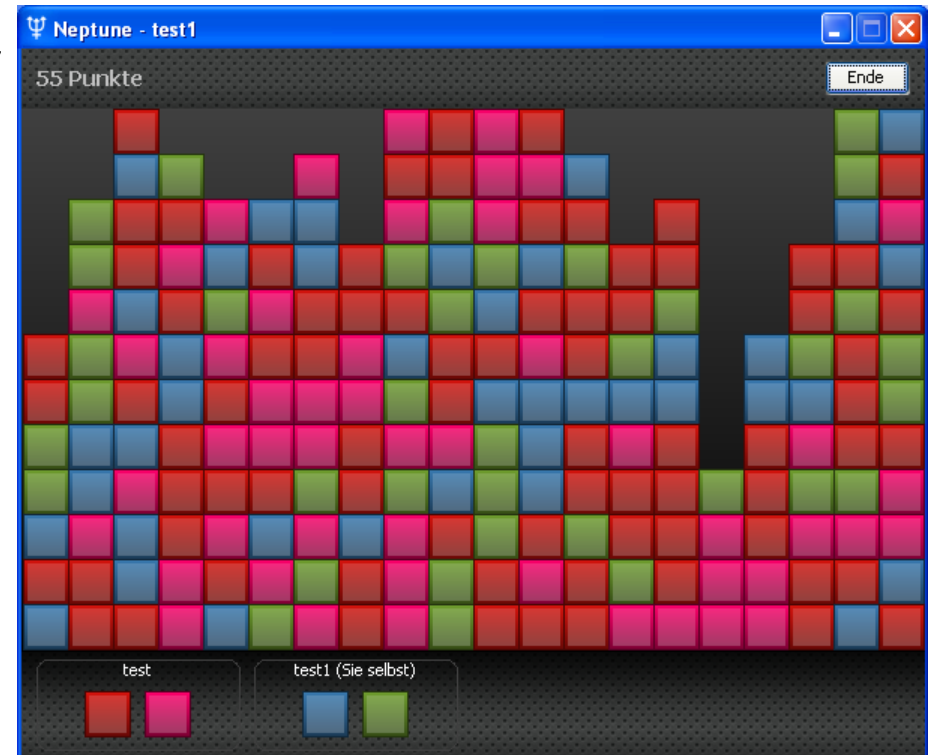
*Entwicklung eines digitalen, netzwerkfähigen
Brettspiels*

Maximilian Strauch, 2009



Was ist Neptune?

- *Eine Variante des Spiels „SameGame“*
- Man muss alle seine Spielsteine entfernen um zu gewinnen bzw. so viele Punkte wie möglich zu bekommen
- **Erst wenn zwei oder mehr Spielsteine aneinander liegen, kann man diese entfernen**
- **Je mehr Steine entfernt wurden, umso mehr Punkte gibt es dafür**



Neptune auf Netzwerk

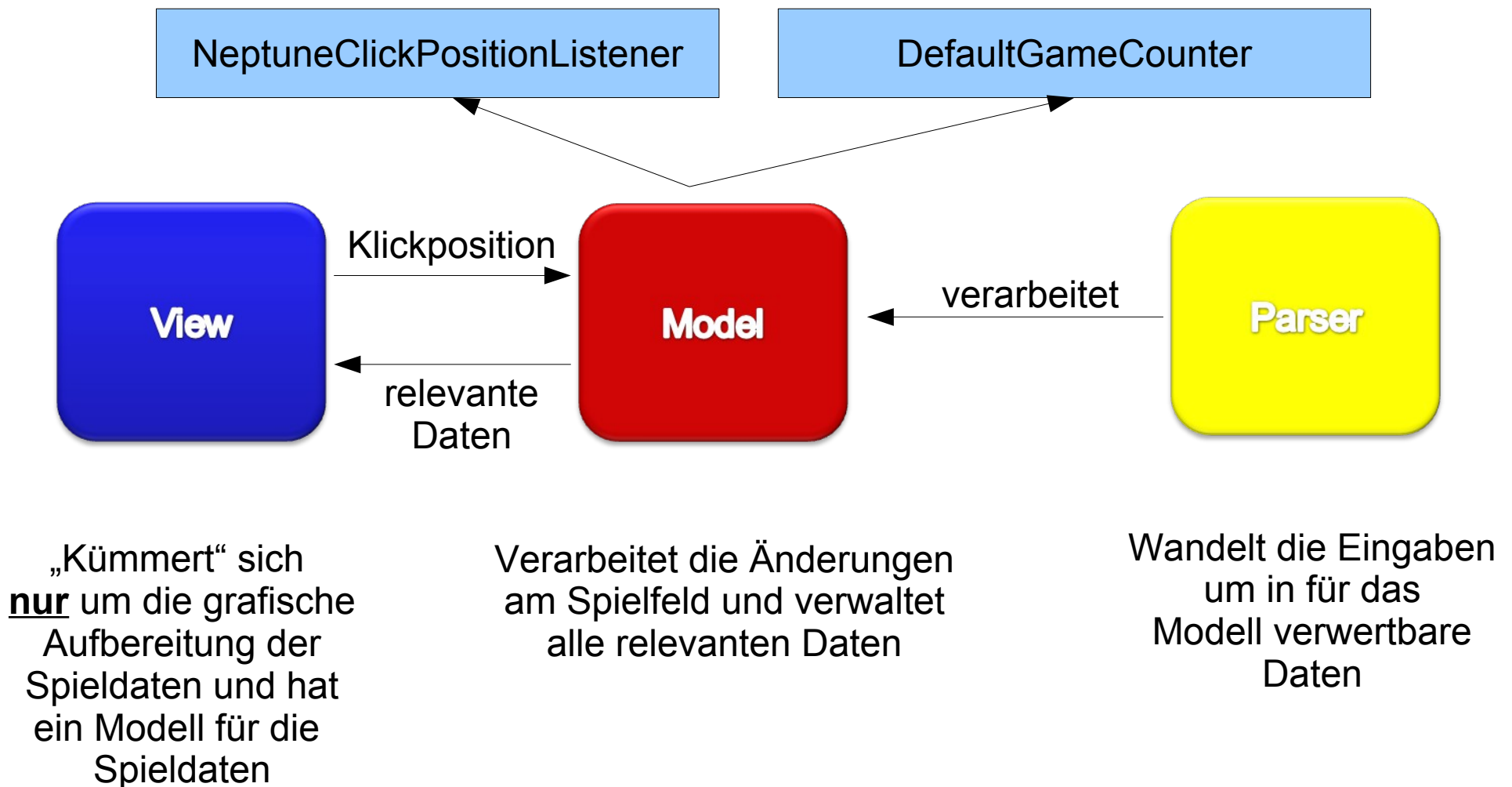
- 2-4 Spieler spielen über Netzwerk auf einem Spielfeld der Größe 12x20 Felder mit 2 verschiedenen Farben mit dem **NeptuneClient**
- Dadurch, dass mehrere Personen auf dem Spielfeld agieren, ergeben sich immer wieder neue Kombinationen
 - Um viele Punkte zu erreichen muss man schnell agieren/gute Kombinationen erkennen
- Der **NeptuneServer** verwaltet die Clients und das Spielfeld

Aufwand

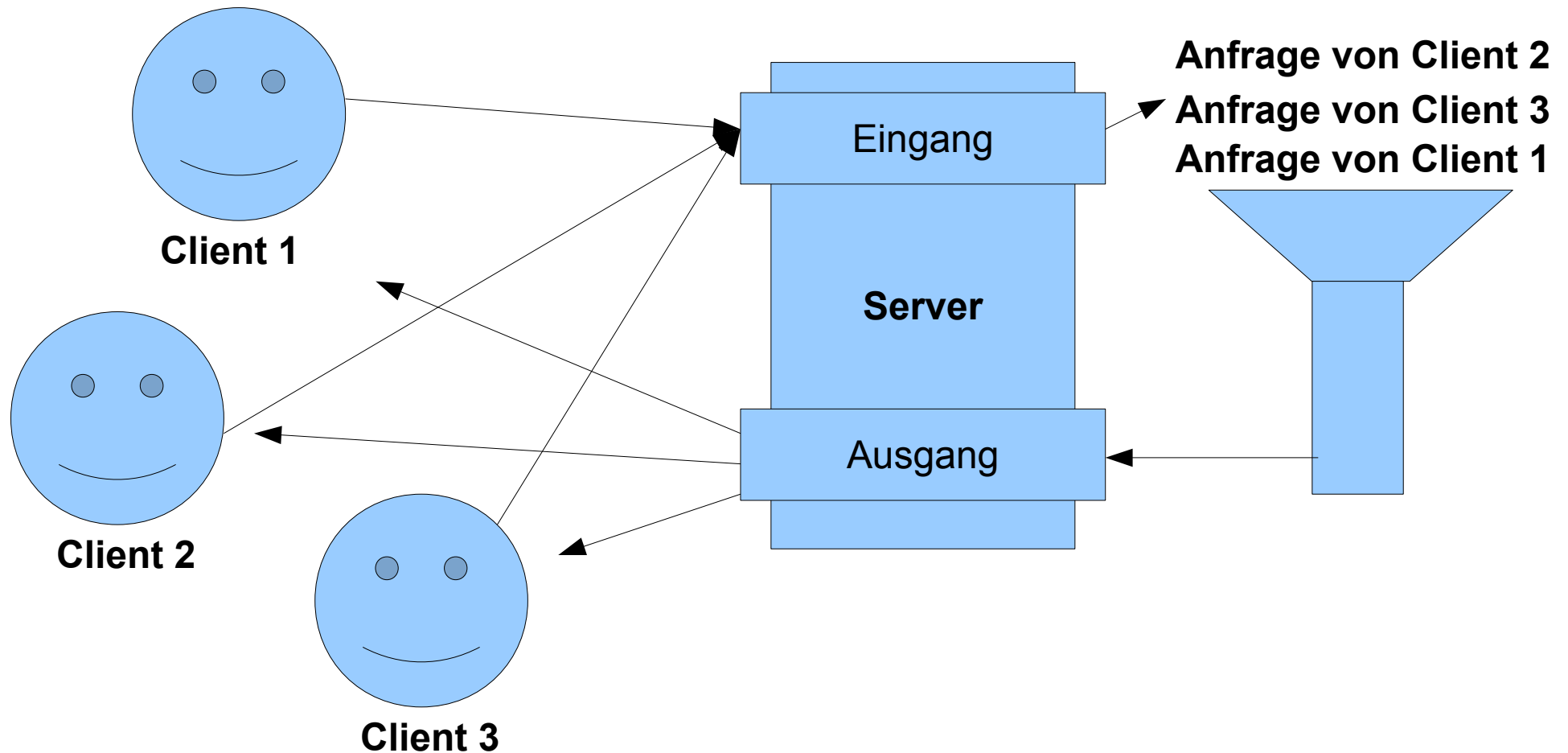
- Investierte Arbeitszeit: 160-170 h
- Das Ergebnis:
 - **7.409** Zeilen Code in **35** Klassen
 - **438** If-Bedingungen
 - **181** For-Schleifen
 - **19** While-Schleifen

MVC-Architektur

- Model-View-Controller Architektur:



Server-Client-Kommunikation



Spielablauf

- **Schritt 1:** Starten des NeptuneClients und „anmelden am Server“, *d.h. es wird eine Verbindung hergestellt mit dem Server*
- **Schritt 2:** „Spielen“ mit Benutzernamen-Eingabe, *d.h. man meldet sich an*
- **Schritt 3:** Spielen.
- **Schritt 4:** Man gelangt zurück zum Hauptbildschirm, *d.h. man wird abgemeldet*

Demonstration

Vielen Dank für Eure Aufmerksamkeit!