

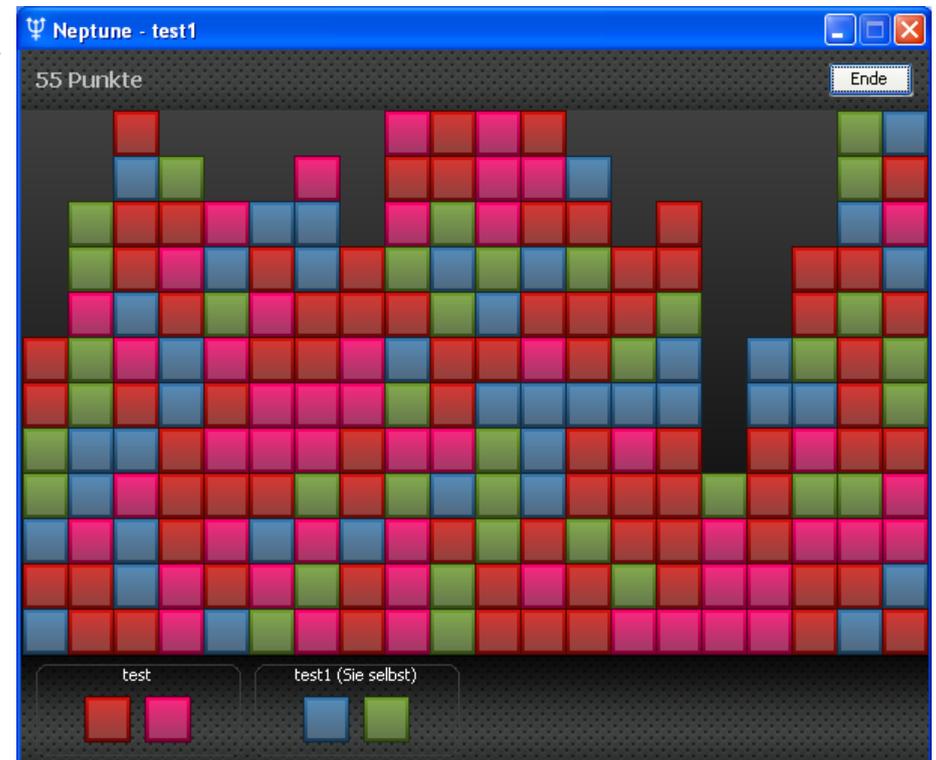
Neptune

*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

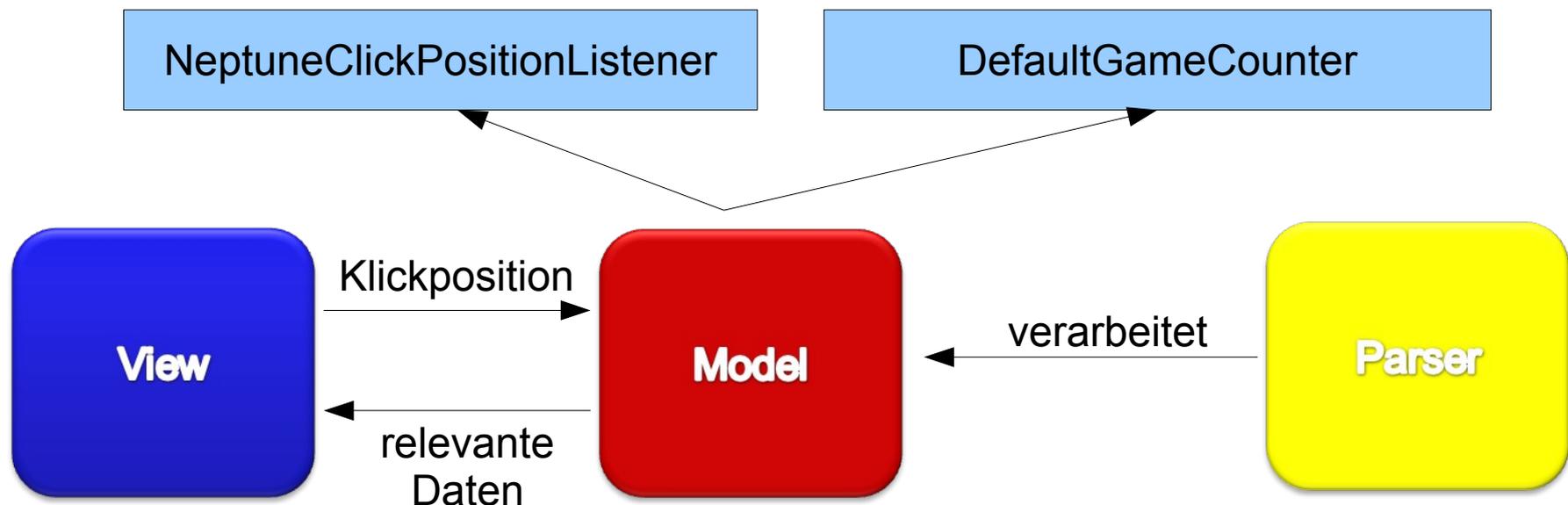
- 2-4 Spieler spielen über Netzwerk auf einem Spielfeld der Größe 12x20 Felder mit 2 verschiedenen Farben mit dem **NeptuneClient**
- Dadurch, dass mehre Personen auf dem Spielfeld agieren, ergeben sich immer wieder neue Kombinationen
 - Um viele Punkte zu erreichen muss man schnell agieren/gute Kombinationen 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:

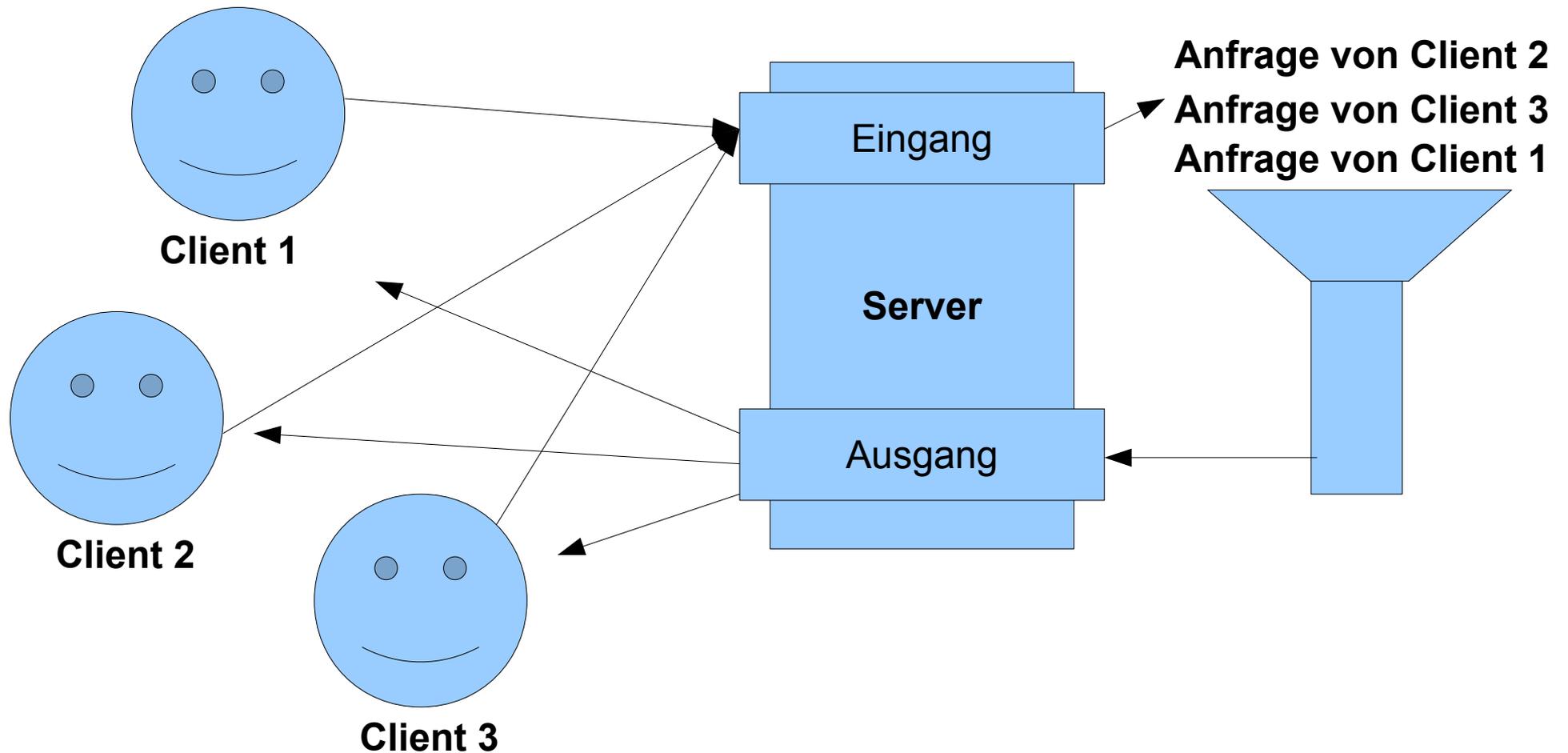


„Kümmert“ sich **nur** um die grafische Aufbereitung der Spieldaten und hat ein Modell für die Spieldaten

Verarbeitet die Änderungen am Spielfeld und verwaltet alle relevanten Daten

Wandelt die Eingaben um in für das Modell verwertbare Daten

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 Benutzernameneingabe, *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!