

3d-net-Brettspiele

Lastenheft



Versionsübersicht

Version	Datum	Autor	Status	Kommentar
1.0	06.04.10	Homeier		

1 Zielbestimmung

In diesem Projekt soll ein relativ einfaches Brettspiel als verteilte Architektur in einer 3D-Umgebung umgesetzt werden. Als Vorschlag oder Beispiel sei hier das Spiel ‚Mühle‘ genannt, auch andere Spiele sind (nach Absprache mit Betreuer und der anderen Gruppe) denkbar. Interaktion erfolgt über die Maus zum Beispiel durch anklicken von Spielsteinen. Es soll möglich sein gegen den Computer anzutreten, hierfür ist eine Spielstrategie zu entwerfen.

1.1 Featureliste

- Implementierung des Spiels
- Client / Server Struktur
- Darstellung mit Hilfe von OpenSceneGraph
- Computer Gegner

Die Punkte sind absteigend priorisiert aufgelistet, wobei natürlich alle Punkte im SEP gemacht werden müssen.

Die Kommunikationsschnittstelle ist unter den Gruppen abzustimmen, so dass sich auch Clients der jeweils anderen Gruppen verbinden können. Die vom jeweils anderen Spieler durchgeführten Züge sind auf Plausibilität zu überprüfen, ungültige Züge werden zurückgewiesen.

1.2 Durchführung

Es wird in zwei Gruppen mit je vier bis sechs Studenten entwickelt. Beide Gruppen erarbeiten parallel die gleiche Aufgabe. Entwickelt wird in C++ um die Kompatibilität zu OpenSceneGraph zu gewährleisten. Am Ende des SEPs sollen die entwickelten Computer-Gegner gegeneinander antreten können.

Für die einzelnen Phasen des Praktikums gibt es pro Gruppe jeweils einen Phasenverantwortlichen, der für das Erreichen des Phasenziels verantwortlich ist.