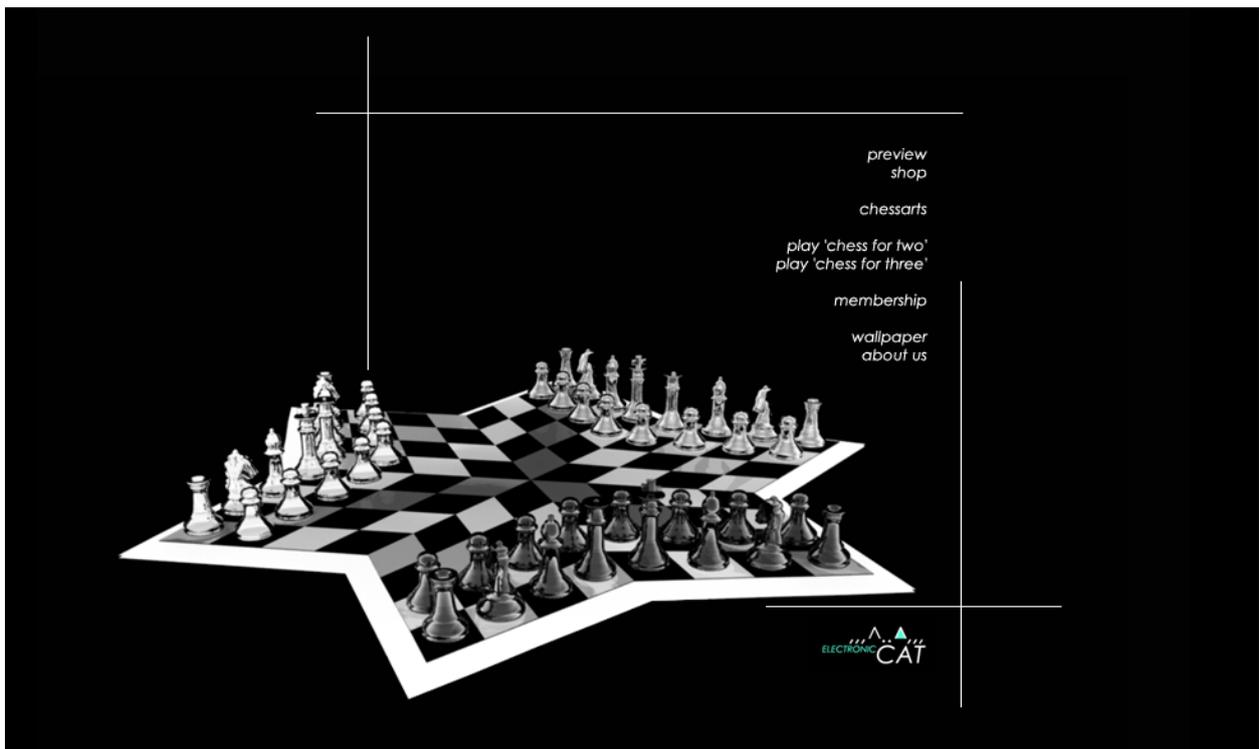


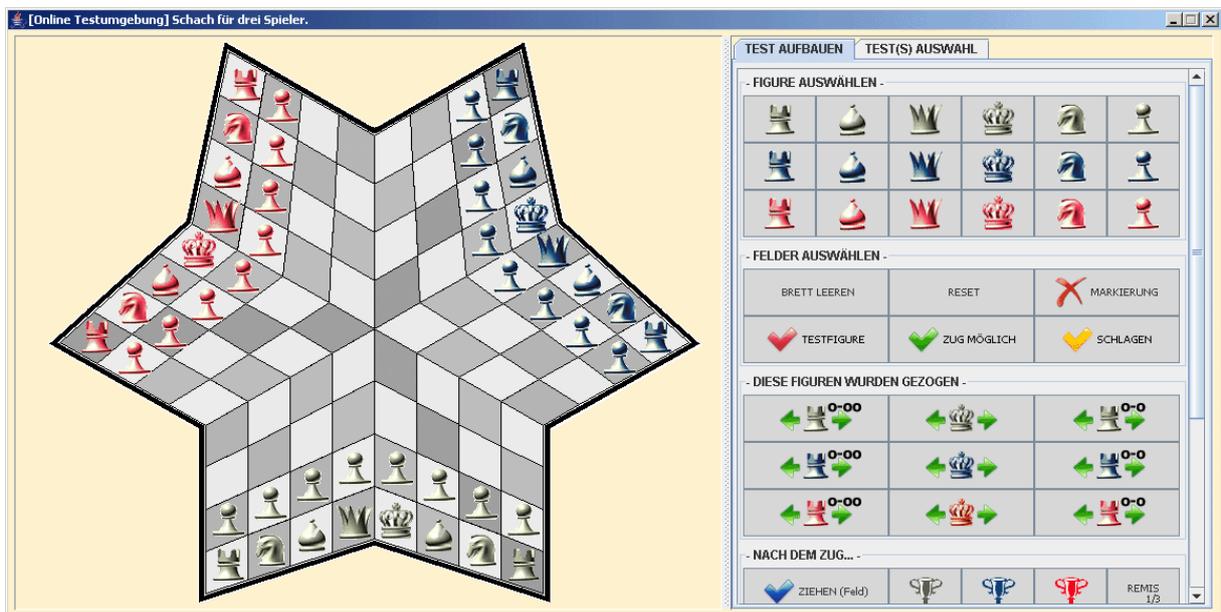
## [Dokumentation. Schach für drei Spieler. Online Testumgebung.]

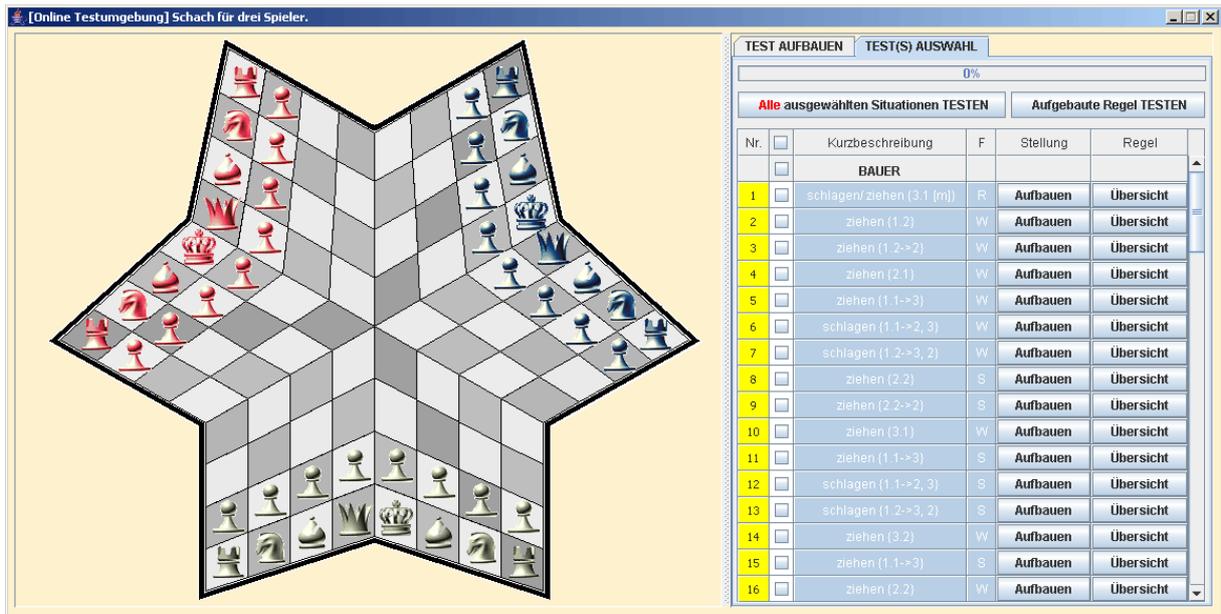


### [Kurzbeschreibung]

#### Online Testumgebung und Schachportal.

Das Projektziel in diesem Semester lag an der Qualität. Um die Qualität des Produkt zu verbessern, wurde eine Online Testumgebung gebaut. Diese gibt die Möglichkeiten verschiedene Situationen aufzubauen und nach implementierenden Regeln zu testen... (s. Abbildung). Alle Situationen können gespeichert werden, somit es die Möglichkeit gibt, alle bisher aufgebaute Situationen auf einem Schlag auf die richtigkeit prüfen. Um die Interaktivität zu ersteigern wurde parallel noch die Internetseite gebaut..





### [Technische Ziele]

1. Refactoring
2. Qualität des Spiels verbessern
3. Eine Möglichkeit geben, einem Tester/Spieler die Testssituationen online aufzubauen, durchzuführen und bei Fehlern per E-Mail zu benachrichtigen.

### [Technologies]

#### Programmierung:

JAVA: Java web start, Swing, JSP/Servlets, JDBC, WEB Services SOAP; Java Mail; HTML/CSS

**Datenbanken:** MySQL

**Building tool:** ANT

**Hilfstechnologien:** Eclipse; Tomcat; Oxygen (XML-Tool); Notepad, 2 Hände und 1 Kopf :)

### [Problemen]

1. Extrahieren von zip-Archiv – Geschwindigkeitsproblemen.
2. Flexibilität zu erreichen => Bessere Architektur des Applikations zu schaffen.
3. Zeit

### [Fazit]

+ Lernen, lernen und nochmals lernen...