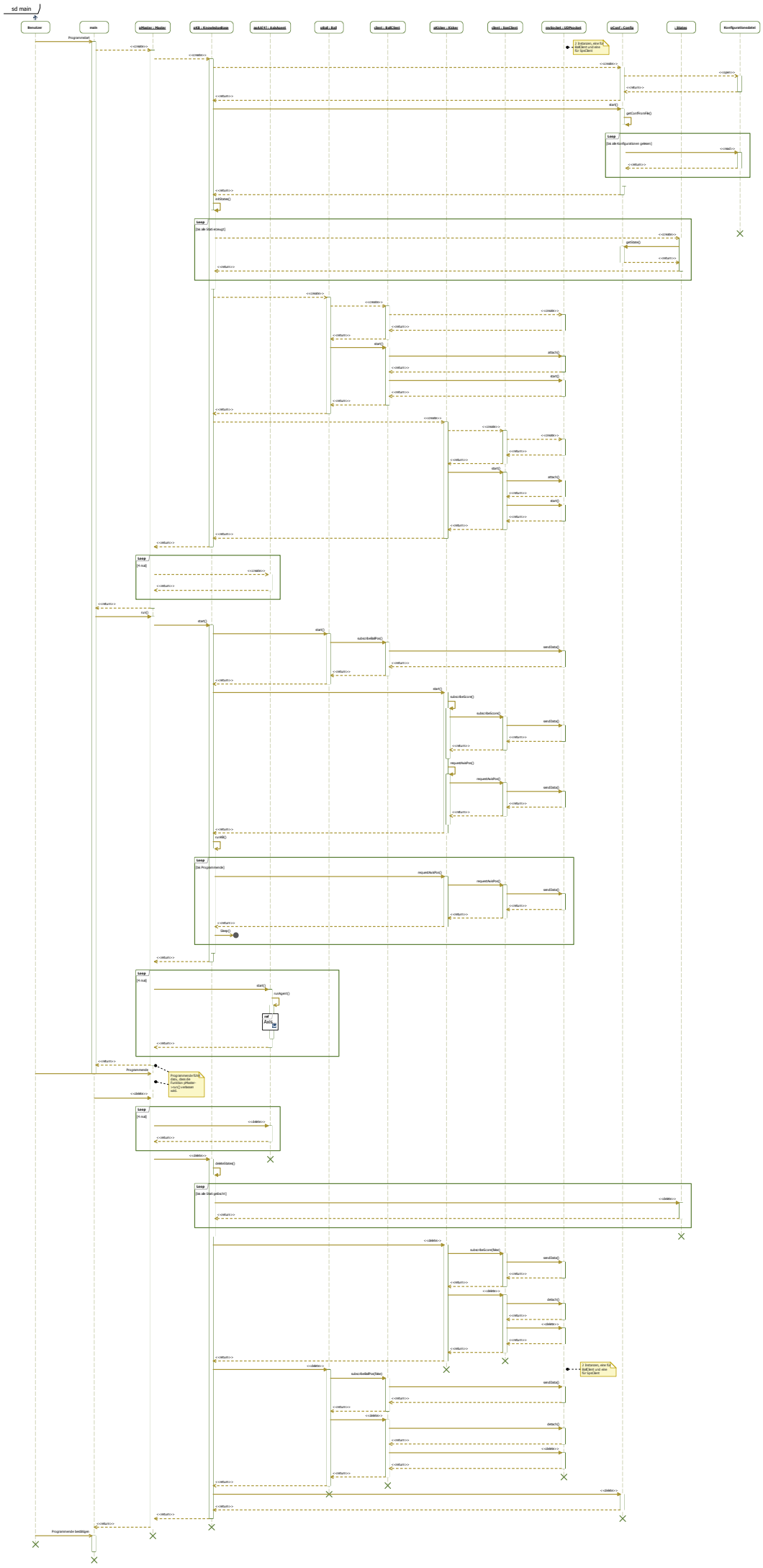
sd main
Benutzer
main
pMaster : Master
pKB : KnowledgeBase
pAuto[4] : AutoAgent
pBall : Ball
client : BallClient
pKicker : Kicker
client : SendClient
mqSocket : UDPSocket
oConf : Config
: Display
Konfigurationsdatei
Programmstart
2 Instanzen, eine für BallClient und eine für SendClient
Loop
[bis alle Konfigurationen gelesen]
Loop
[bis alle Objekt erzeugt]
Loop
[4 mal]
run()
subscribeBallPos()
sendData()
subscribeScore()
requestAutoPos()
runAll()
Loop
[bis Programmende]
sleep()
Programmende
Programmende-Signal (Strg+C, Aufruf der Funktion pMaster->run() verlassen wird)
deleteGame()
detach()
subscribeScoreStop()
subscribeBallPosStop()
Programmende bestätigen