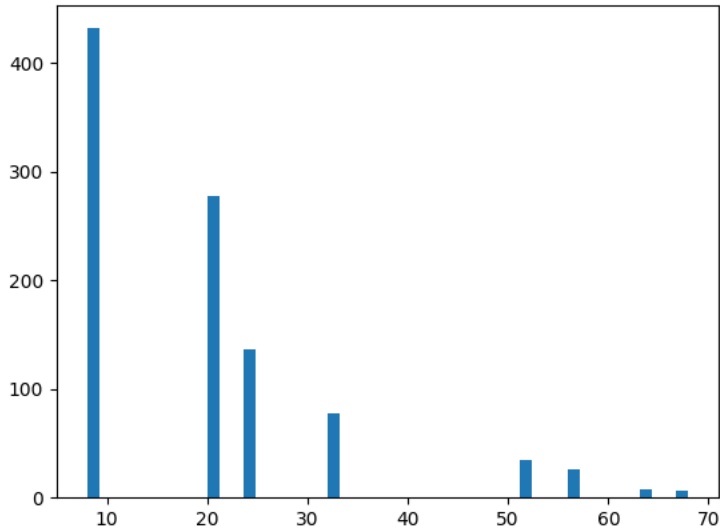


Übungsblatt 4

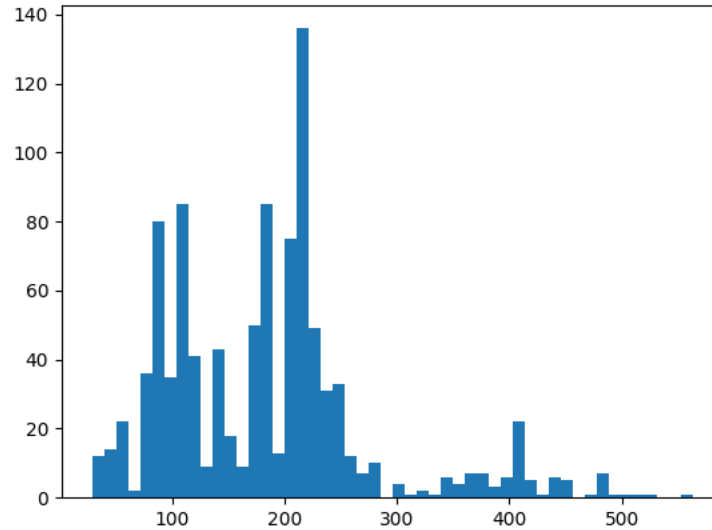
Designentscheidungen

- `reset(grid_len)` erstellt ein neues `GameGrid` und speichert es in globaler Variable `current_game`
- `move (direction)` ruft die jeweilige `key_down` Methode der `GameGrid` Instanz in `current_game` auf
- `state()` gibt die Matrix, Punkte und Endzustand der in `current_game` gespeicherten `GameGrid` instanz zurück

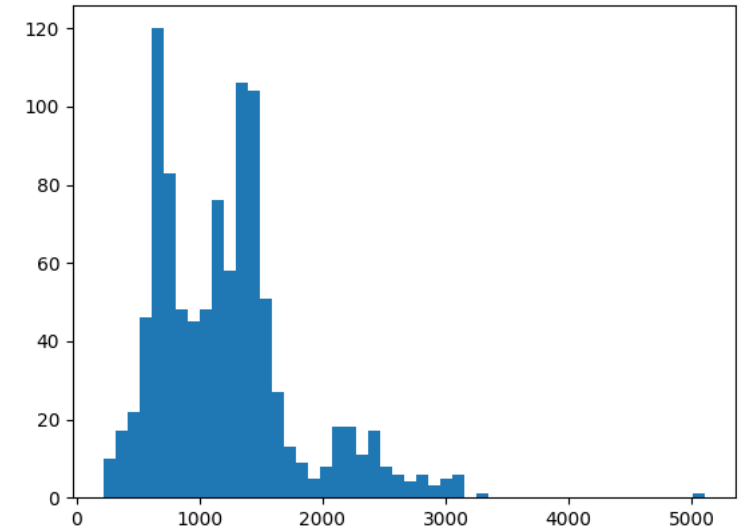
Verteilung der Punktzahlen



2x2

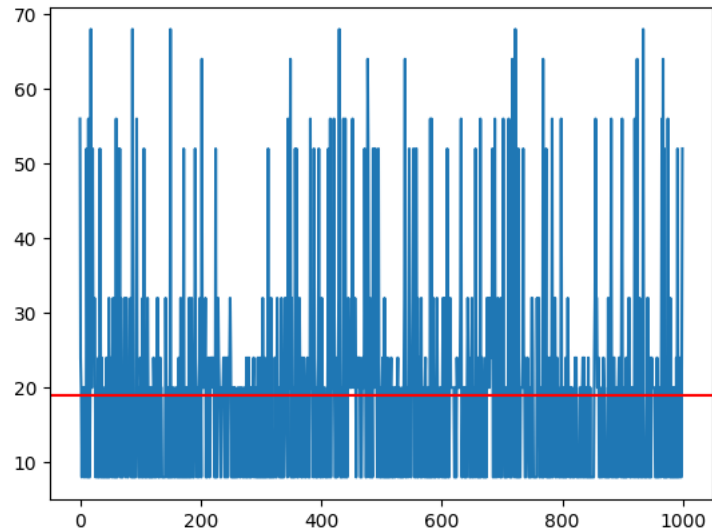


3x3

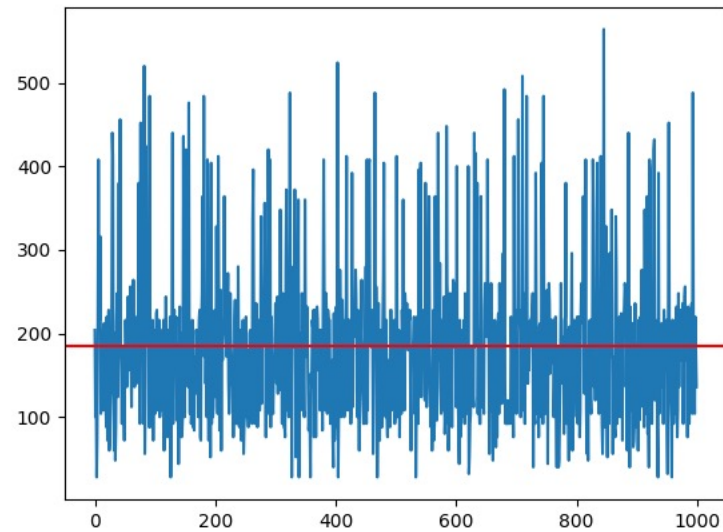


4x4

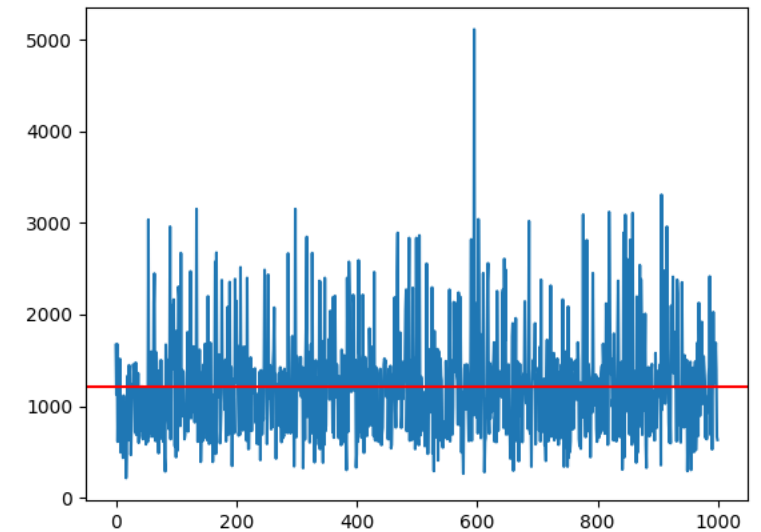
Punktezahl Diagramme



2x2



3x3



4x4

Rote Linie: Mittelwert