

## ***Dominospiel: Reihenfolge der Programmierung***

### **1. Tisch.java:**

**Die Methoden sollten direkt getestet werden, wenn man sie programmiert hat!**

```
public boolean anlegenVorne(Dominostein pStein) {  
  
public boolean anlegenHinten(Dominostein pStein) {  
  
public boolean ketteIstGueltig() {  
  
/**  
 * nimmt den ersten Stein vom Vorrat und gibt ihn zurück  
 * wenn der Vorrat leer ist, dann wird null zurückgegeben.  
 * @return  
 */  
public Dominostein vomVorrat() {
```

### **2. Spieler.java**

**Die Methoden können nicht direkt getestet werden, sind aber sehr einfach.**

```
/**  
 *nimmt dem Spieler den Stein weg, den er vorher mit  
 * auswaehlen ausgewaehlt hat.  
 */  
public void wegnehmenAktuellenStein() {  
  
public void steinHinzufuegen(Dominostein pStein) {
```

### **3. Dominospiel.java**

```
/**  
 * an jeden Spieler werden vom  
 * Vorrat 5 Dominosteine verteilt  
 */  
public void austeilten() {  
  
public void spielen() {
```