

Product Backlog

Igiul-Dev


Teammitglieder

- Christoph Braml
- Thomas Kühn
- Andreas Moosbauer

Projektbeschreibung

Picture Poker ist ein Kartenspiel im Casino-Stil, bei dem der Spieler automatisch Münzen darauf setzt, dass sein Fünf-Karten-Blatt das vom Dealer schlägt. Nachdem die Hand ausgeteilt wurde, kann der Spieler mehr Münzen setzen und/oder einige oder alle seine Karten durch zufällige Karten aus dem Deck ersetzen lassen. Luigi ersetzt dann, falls nötig, Karten in seiner Hand, die dem Spieler verdeckt erscheinen, durch zufällige Karten aus dem Stapel. Dann werden die Karten gezeigt. Wenn die Hand des Spielers besser ist, gewinnt er eine festgelegte Anzahl von Münzen, basierend auf dem Rang seiner Hand und der Anzahl der gesetzten Münzen, die von einem Paar (2×) bis zu einem Flush (oder Fünfling) (16×) reichen. Wenn Luigis Hand besser ist, verliert der Spieler einfach die Münzwette. Im seltenen Fall, dass es zu einem Unentschieden kommt, erhält der Spieler seine Münzen zurück. Der Spieler erhält bei jedem Sieg Sterne und bei jeder Niederlage werden ihm Sterne abgezogen, falls er welche hat. Der Mindesteinsatz wird durch die Anzahl der Sterne im Besitz des Spielers bestimmt. Der Einsatz erhöht sich um eins pro fünf Sterne, mit einem Maximum von vier bei 15 Sternen. Wenn dem Spieler die Münzen ausgehen, ist das Spiel vorbei und muss neu gestartet werden. Wenn alle Gegner die gleiche Hand haben, bestimmen diese Ränge, wer gewinnt, in der Reihenfolge vom schlechtesten zum besten. Die Zielgruppe sind diejenigen, die in ihrer Kindheit dieses Minispiel in den Zahlreichen DS Spielen gespielt haben.

Software / Engine / Entwicklungsumgebung

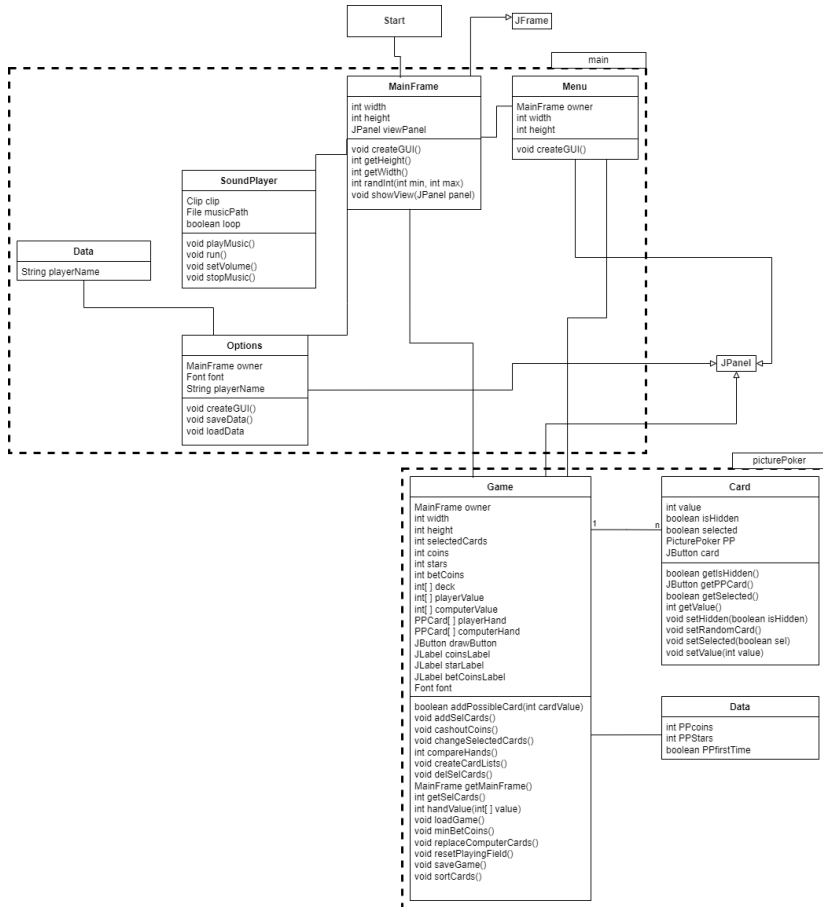
- Java
- BlueJ
- 
- JavaSwing

Zum Öffnen der .jar Datei wird mind. JDK 17 benötigt!

Funktionen

- Karten ziehen & ändern
- Computer Gegner
- Hand vergleich
- Geld setzen & auszahlen
- Sterne verdienen
- (Mehrspielermodus)???
- Sterne und Geld in einer Text-Datei speichern

Klassendiagramm & Skizze



Alle Beziehungen ohne Kardinalitäten sind 1:1.

Tasks for today (02.05.2023)

Andreas:

Karten vom Computer „schlau“ ändern / neu ziehen

Thomas:

Gewonnen / Verloren grafisch ausgeben

Christoph:

Münzen setzen und Münzen Gewinn auszahlen

Tasks for today [from last time] (26.04.2023)

Christoph:

Grafik erstellen (Spielkarten)

Tasks for today [from last time] (09.05.2023)

Andreas:

Karten vom Computer „schlau“ ändern / neu ziehen

Thomas:

Gewonnen / Verloren grafisch ausgeben

Christoph:

Münzen setzen und Münzen Gewinn auszahlen

Grafik erstellen (Spielkarten)

Tasks for today [from last time] (10.05.2023)

Andreas:

Karten vom Computer „schlau“ ändern / neu ziehen

Thomas:

Gewonnen / Verloren grafisch ausgeben

Christoph:

Münzen setzen und Münzen Gewinn auszahlen

Aufgaben für 16.05.2023

Christoph:

Klassendiagramm erneuern/umgestalten

Andreas:

Grafik verbessern

Thomas:

Passende Hintergrundmusik erstellen/suchen

Aufgaben für 17.05.2023

Christoph:

Grafik verbessern

Andreas:

Grafik verbessern

Thomas:

Hintergrundmusik implementieren

Aufgaben für 24.05.2023

Christoph:

war abwesend

Andreas:

Hintergrundmusik implementieren

Thomas:

Hintergrundmusik implementieren

Aufgaben 25.05.2023 - 12.06.2023

Mehrspieler-Modus implementieren

Struktur überarbeitet

Aufgaben für 13.06.2023

Christoph:

Mehrspieler-Modus testen

Andreas:

Mehrspieler-Modus testen

Thomas:

Spiel testen

Aufgaben für 13.06.2023

Christoph:

Bugfix

Andreas:

Bugfix

Thomas:

Spiel testen

Aufgaben für 13.06.2023

Projektlicher Rahmen:

- Klassendiagramm
- Beschreibung