

Spielbeschreibung Schere Stein Papier

[Spielbeschreibung von [https://de.wikipedia.org/wiki/Schere, Stein, Papier](https://de.wikipedia.org/wiki/Schere,_Stein,_Papier)]

1. Basis:

Schere, Stein, Papier (Schnick, Schnack, Schnuck; Fli, Fla, Flu; Pi, Pa, Po; Ching, Chang, Chong; Klick, Klack, Kluck; Schnibbeln, Knobeln oder Schniekern) ist weltweit verbreitetes Spiel. Zwei Spieler wählen je eins der drei möglichen Symbole Schere, Stein oder Papier und zeigen dieses dann auf ein Kommando gleichzeitig. Das Papier wird durch eine flache Hand mit ungespreizten Fingern dargestellt, das Symbol der Schere ist der gespreizte Zeige- und Mittelfinger, und der Stein wird durch eine Faust symbolisiert. Die Wertigkeit der Symbole gegeneinander ergibt sich aus dem jeweils Dargestellten: Die Schere schneidet das Papier (Schere gewinnt), das Papier wickelt den Stein ein (Papier gewinnt), und der Stein macht die Schere stumpf (Stein gewinnt). Entscheiden sich beide Spieler für dasselbe Symbol, wird das Spiel als unentschieden gewertet und wiederholt.

- Setzen Sie das Spiel mittels JavaFX in Gruppen von 2 Personen um. Machen Sie eine Darstellung des Spiels via SceneBuilder (Images für die Symbole).
- Spieler 1 wählt eines der 3 Symbole aus (zB via Button mit ImageView)
- Daraufhin erzeugt das Programm eine zufällige Symbolauswahl.
- Warten auf Spielergebnis mit dem ProgressIndicator oder einer Progressbar darstellen (Verwendung siehe https://docs.oracle.com/javafx/2/ui_controls/progress.htm).
Siehe [Beispiel Progressindicator Implementierung](#)
- Das gewählte Symbol des Gegners (Programm) wird angezeigt und das Spielergebnis wird am Schirm dargestellt.
- Verwenden Sie GIT zur Versionsverwaltung.

2. Erweiterung(en):

- Bsp.: Ein viertes Symbol für Brunnen einführen: Brunnen schlägt Schere und Stein, und wird von Papier geschlagen
- Bsp.: Highscore einführen
- Bsp.: Hintergrund Musik einführen [Beispiele](#)
- Besonders herausragende visuelle Umsetzung

3. Abgabe – finales Datum wird noch bekanntgegeben:

- Teilen Sie ihr GIT Projekt mit **sandasch**
- Verwenden eines JavaFX Progressbar oder Progressindicator siehe https://docs.oracle.com/javafx/2/ui_controls/progress.htm
Siehe [Beispiel Progressindicator Implementierung](#)
- Berücksichtigung der Programmierrichtlinien der HTL Steyr siehe [programmierrichtlinien](#) + **Methoden** in **Java** beginnen mit Kleinbuchstaben
- JavaDoc siehe [JavaDoc](#)

4. Beurteilung:

- GIT (gitignore, Readme, commitmessages, branches....) + Teamarbeit nachvollziehbar
- SourceCode, FXML, CSS
- JavaDoc, Programmierrichtlinien
- Spielablauf, keine Bugs (Exceptionhandling), eventuelle Erweiterungen, besonders gute visuelle Umsetzung