

1. Gewinnspielprogramm
 - a. Registrieren/Login
 - b. Daten laden(csv)
 - c. Konto aufladen
 - d. Gewinne/Verluste
 - e. "Bank" bankrott
2. Spieleideen
 - a. Einarmiger Bandit
 - b. Black-Jack
 - c. Roulette
 - d. Hütchen-Spiel
3. Programmaufbau
 - a. Jedes Spiel eigene Klasse
 - b. ~~Webshop recyceln~~
4. **Achtung!**
 - a. Nicht alle Methoden public
 - b. Objektorientiert Programmieren
 - c. Klassen/Methoden kurz und knackig halten
 - d. Try catch überdenken

Welche Klassen kommen vor?

- Person
- Bank: Kredit aufladen/abheben, Zwischenspeicher/Rechner
Gewinne/Verluste/Abzug Gewinne Bank
- Registrieren/Login/Daten ändern
- Grafische Elemente für Spiele
- Spielfunktionen für jedes Spiel (eigene RG)
- Menü(=Casino) (keine User interaktion)
- Datentransfer (Excel Dateien lesen/schreiben)(private member von Casino)
- Textdatei mit Spielanalyse (wann, wieviel, bei welchem Spiel)