Dokumentation WissPlayStore

# Projekt

WissPlayStore ist ein Menu bei dem man verschiedene Spiele starten kann. Als "GUI Toolkit" benutzen wir Processing.

Momentane Spiele: Moorhuhn, Tetris, Textadventure und Schiffliversänke

**Wichtig:** Um die Spiele zu starten muss das Projekt als Runnable JAR file exportiert werden.

# Klassen

**WissPlayStore**  
Startklasse der Applikation. Steuert welche Spiele gestartet werden und zeigt das Fenster an.

**GUI**  
Enthält Attribute und Methoden die alle GUI Elemente wie Button erben.

**Processing**  
Jede Klasse die Processing Funktionen benutzt muss von dieser Klasse erben.

**Button**  
Einfaches GUI Element.

# Libraries

**core:**. Von Processing und enthält die Funktionen davon wie background(213); …

**minim:** Audioplayer von Processing.

**tritonus:** Ehemaliger Audioplayer des Moorhuhns. Momentan nicht in gebrauch

# User und Lernpunkte

Der Username und die Lernpunkte müssen beim Start der Applikation mitgegeben werden:  
Username;Punkte

Beispiel: MC2BP;24

# Spiel hinzufügen

Beispiel anhand des Tetris:  
Das Spiel muss in das Package src.games kopiert werden.

In der Klasse WissPlayStore dem String[] games einen weiteren Wert geben:

String[] games = {"Tetris","Moorhuhn","Schiffliversänkä","TextAdventure"};  
Wird zu:  
String[] games = {"Tetris","Moorhuhn","Schiffliversänkä","TextAdventure"**,"Test"**};

Der Button wird automatisch erstellt und um das Spiel dann auch starten zu können muss der Switch in der Main Methode erweitert werden:

Switch (arg[0]) {  
 case "Tetris":  
 tetrisStart.myMain();  
 break;

**case "Test":  
 //Spiel starten  
 break;**  
 …  
Case muss dem Spielnamen entsprechen.