Dokumentation WissPlayStore

# Projekt

WissPlayStore ist ein Menu bei dem man verschiedene Spiele starten kann. Als "GUI Toolkit" benutzen wir Processing. Der Windows Defender sollte ausgeschalten sein, da er hack.exe als Virus erkennen kann und die Datei löscht.

# 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.