

Aufbau eines Java Programmes

src = source = sourcecode (zu Deutsch) Quellcode

#src

Spiel1

```
1
2 public class StartKlasse {
3
4     public static void main(String[] args) {
5         // TODO Auto-generated method stub
6
7         Hier steht alles was das Spiel ausmacht
8         z.B.
9         erstelle Spieler A
10        erstele Gegner A
11        erstelle das Level 1 und lade Spieler A und
12        Gegner A in das Level 1 ein
13
14    }
15
16 }
17 |
```

```
1
2 public class Spieler {
3
4     Hier steht alles was den
5     Spieler ausmacht und
6     beschreibt
7     z.B.
8     Wie viele Lebenspunkte
9     hat er
10    Wechle Farbe hat der
11    Spieler
12 }
13 |
```

```
1
2 public class Gegner {
3
4     Hier steht alles was den
5     Gegner ausmacht und
6     beschreibt
7     z.B.
8     Wie viele Lebenspunkte
9     hat er
10    Wechle Farbe hat der
11    Gegner
12 }
13
```

```
1
2 public class Punktesystem {
3
4     Hier wird das Punktesystem
5     des Spieles dargestellt mit
6     seinen Eigenschaften etc.
7     z.B.
8     Wie viele Punkte gibt es für
9     einen Gegner der
10    ausgeschaltet worden ist
11
12 }
13 |
```

```
1
2 public class Level1 {
3
4     Beschreibt das Level1
5     z.B.
6     Wie viele Gegner gibt es
7     in diesem Level?
8     Siegesbedingung des
9     Level 1
10
11
12 }
13
```

```
1
2 public class Level2 {
3
4
5
6     Wie Level 1 nur
7     eben für, dass
8     Level 2
9
10
11
12 }
13
```