

- Spielinstanz
- Spieler
- ~~→~~ - Spielfeld

Spielinstanz

- Spielerliste
- Spielfeld

Region

- 1-n Territorien

- Territorium
- Region

Spieler

- Regionaleiste
- ↳ k-f-x

Spielfeld

- Territorienliste

Territorium

- HexagonTiles
- Nachbar tiles
- Würfelzahl

Controller

↓ startet

DD War
[verwaltet Level]

↓ startet abhängig vom Level

DD Game

[verwaltet Ablauf
- - - Objekte]

init

→ Players (Hannu, Whitefield, (PC))
→ Area (init field, Territories)

generiert Tiles

→ Tile = id, x, y, Nachbar

↓
berechne Anzahl
→ setze Roofs
→ ordne Startbewerber zu
→ grow
→ setze Visitor auf
Territories an.

Turn

→ get Playertype

Human



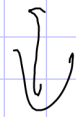
erwarte Input

→ Selector:

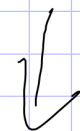
⇒ attack Nachbar

⇒ End Turn

CPU



load AI



get View



get-attack nach Regeln



End turn

get max Area

→ Verteile Münzen

