Projekt Schiffe versenken: (Tobias Marx, Albert Bineider und Sebastian Spoden)

Benötigte Klassen:

Schiffe

Spielfeld

Platz

Reihe

Spiel

Buchstabe

Als Erstes haben wir CRC-Karten beschriftet, um zu sehen, wie viele Klassen wir brauchen und wie die Beziehungen unter diesen sind. Folgend haben wir von den Klassen ein Klassendiagramm auf Papier gebracht. Bevor wir an die PCs gegangen sind, haben wir noch eine Verlaufsskizze gemacht um zu sehen, wie wir das grafisch realisieren können. Schließlich gingen wir dann an die PCs und haben unsere Mitschriften erstmal dort realisiert, sodass wir erstmal jede Klasse erschaffen haben danach haben wir die Beziehungen unter einander fertig gestellt. Nachdem wir dies gemacht hatten, sind wir jeweils an die verschiedenen Klassen gegangen und haben diese mit Parametern gefüllt. Unsere Hauptklasse ist Spiel, sie greift auf Spielfeld zu. Unser Spielfeld ist 10mal10 Felder groß. Dazu haben wir gemacht, dass sich die Buttons beim setzten deaktivieren. Das Programm sollte eigentlich machen, dass beide Spieler eine vorher gesetzte Anzahl an Schiffen setzten kann. Danach können beide Partien gegeneinander kämpfen. Unser jetziges Programm tut folgendes: Man kann Schiffe setzten, aber keine Runde starten. Folgend sehen sie die Screenshots für die jeweiligen Klassen die wir geschrieben haben. Dazu sehen sie unten noch die CRC-Karten.

CRC-Karten:

















