

# Spielanleitung für Würfelpoker



Für Würfelpoker werden 5 Würfel benötigt und 5 Spielchips pro Mitspieler.

## Spielziel

Gewonnen hat der Spieler, der die höchsten Pokerkombinationen würfelt.

## Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält 5 Chips.

## Reihenfolge der Pokerkombinationen

- **Ein Paar:** 2 Würfel mit derselben Augenzahl. Haben mehrere Spieler ein Paar, so gewinnt der mit der höchsten Augenzahl.
- **Zwei Paare:** Zweimal 2 Würfel mit derselben Augenzahl. Haben mehrere Spieler zwei Paare, so gewinnt der mit der höchsten Augenzahl.
- **Drilling:** 3 Würfel mit derselben Augenzahl. Haben mehrere Spieler einen Drilling, so gewinnt der mit der höchsten Augenzahl.
- **Strasse:** 5 Würfel in aufsteigender Reihenfolge, z. B. 1,2,3,4,5. Eine Strasse von 2 bis 6 zählt mehr als 1 bis 5.
- **Full House:** Ein Drilling und ein Paar. Haben mehrere Spieler ein Full House, so gewinnt der mit der höchsten Augenzahl.
- **Vierling:** 4 Würfel mit derselben Augenzahl. Haben mehrere Spieler einen Vierling, so gewinnt der mit der höchsten Augenzahl.
- **Fünfling:** 5 Würfel mit derselben Augenzahl (auch Poker genannt). Haben mehrere Spieler einen Fünfling, so gewinnt der mit der höchsten Augenzahl.

## Spielablauf



Vor jeder Runde zahlt jeder Spieler einen Chip in den Pott. Jeder Spieler hat 2 Würfe. Beim ersten Mal werden alle 5 Würfel geworfen. Jetzt kann er max. 3 Würfel auswählen, mit denen er noch einmal würfelt. Wer die höchste Pokerkombination würfelt, gewinnt den Pott.

## Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Spieler keine Chips mehr einsetzen kann. Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Spielchips.

## **OO-SWE**

Teil1: Für den Geschäftsprozess „Spielen“ ist ein Use Case Diagramm zu erstellen:

1. Schritt: Use Cases definieren (Spielfunktionalitäten)
2. Schritt: Akteure/Aktoren identifizieren
3. Schritt: Systemgrenzen und Kommunikationsbeziehungen (Aktuer-Use Case) identifizieren

Teil2: Entwicklung eines statischen Models (z.B. Beispiel-ATM, Kapitel 3.2)

1. Schritt: Hauptwörter/Kandidaten identifizieren
2. Schritt: Hauptwörter einteilen (Klassen, Attribute, Tätigkeiten/Aktivitäten) bzw. eventuell streichen.
3. Schritt: fehlende Klassen ergänzen z.B. Spielcontroller, ...

Teil3: Tätigkeiten/Assoziationen/Methoden identifizieren

1. Schritt: Verben oder Substantive im Genetiv (z.B. Würfel des Spielers,..)
2. Schritt: Unpassende eventuell streichen.
3. Schritt: fehlende Klassen ergänzen z.B. Spielcontroller, ...

Teil4: Aktivitätsdiagramm für Spielablauf( Szenario)

1. Schritt Klassen als Swimlanes
2. Schritt: erzeugte Objekt z.B. Würfel w1 mit Augenzahl
3. Primär- und Sekundärszenarien(Alternativ) identifizieren

Teil5: Sequencediagramm für Kommunikation zwischen Klassen

Teil6: Implementierung eines Java-Programmes: Exportiere die Java Klassen und befülle mit Java-Code