

<sep13>

Erzeugt von Doxygen 1.8.5

Die Nov 5 2013 20:07:27

Inhaltsverzeichnis

1	Hierarchie-Verzeichnis	1
1.1	Klassenhierarchie	1
2	Klassen-Verzeichnis	1
2.1	Auflistung der Klassen	2
3	Klassen-Dokumentation	3
3.1	Ruleset.Card Klassenreferenz	3
3.1.1	Ausführliche Beschreibung	3
3.1.2	Dokumentation der Elementfunktionen	3
3.2	Ruleset.ClientHearts Klassenreferenz	3
3.2.1	Dokumentation der Elementfunktionen	4
3.3	Ruleset.ClientRuleset Klassenreferenz	4
3.4	Ruleset.ClientWizard Klassenreferenz	4
3.4.1	Ausführliche Beschreibung	4
3.4.2	Dokumentation der Elementfunktionen	4
3.5	Ruleset.Colour Enum-Referenz	5
3.6	Ruleset.GameClientUpdate Klassenreferenz	5
3.6.1	Dokumentation der Elementfunktionen	5
3.7	Ruleset.GamePhase Enum-Referenz	5
3.8	Ruleset.GameState Klassenreferenz	5
3.8.1	Dokumentation der Elementfunktionen	6
3.9	Ruleset.HeartsCard Klassenreferenz	7
3.9.1	Dokumentation der Elementfunktionen	7
3.10	Ruleset.HeartsData Klassenreferenz	7
3.10.1	Dokumentation der Elementfunktionen	8
3.11	Ruleset.HeartsID Enum-Referenz	8
3.12	Ruleset.OtherData Klassenreferenz	8
3.12.1	Dokumentation der Elementfunktionen	8
3.13	Ruleset.PlayerState Klassenreferenz	8
3.13.1	Dokumentation der Elementfunktionen	9
3.14	Ruleset.RulesetType Enum-Referenz	9
3.15	Ruleset.ServerHearts Klassenreferenz	9
3.15.1	Dokumentation der Elementfunktionen	10
3.16	Ruleset.ServerRuleset Klassenreferenz	10
3.16.1	Dokumentation der Elementfunktionen	10
3.17	Ruleset.ServerWizard Klassenreferenz	11
3.17.1	Dokumentation der Elementfunktionen	11
3.18	Ruleset.WizardCard Klassenreferenz	11

3.19 Ruleset.WizData Klassenreferenz	11
3.19.1 Dokumentation der Elementfunktionen	12
3.20 Ruleset.WizID Enum-Referenz	12

Index	13
--------------	-----------

1 Hierarchie-Verzeichnis

1.1 Klassenhierarchie

Die Liste der Ableitungen ist -mit Einschränkungen- alphabetisch sortiert:

Ruleset.Card	3
Ruleset.HeartsCard	7
Ruleset.WizardCard	11
Ruleset.ClientRuleset	4
Ruleset.ClientHearts	3
Ruleset.ClientWizard	4
Ruleset.Colour	5
Ruleset.GameClientUpdate	5
Ruleset.GamePhase	5
Ruleset.GameState	5
Ruleset.HeartsID	8
Ruleset.OtherData	8
Ruleset.HeartsData	7
Ruleset.WizData	11
Ruleset.PlayerState	8
Ruleset.RulesetType	9
Ruleset.ServerRuleset	10
Ruleset.ServerHearts	9
Ruleset.ServerWizard	11
Ruleset.WizID	12

2 Klassen-Verzeichnis

2.1 Auflistung der Klassen

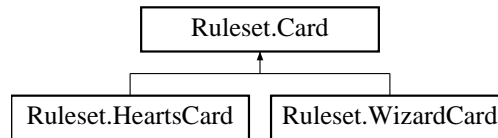
Hier folgt die Aufzählung aller Klassen, Strukturen, Varianten und Schnittstellen mit einer Kurzbeschreibung:

Ruleset.Card	
Diese Klasse modelliert eine Spielkarte	3
Ruleset.ClientHearts	
Erstellt das Regelwerk zum Spiel Hearts auf Clientseite	3
Ruleset.ClientRuleset	
Die abstrakte Klasse fr das Regelwerk auf Clientseite	4
Ruleset.ClientWizard	4
Ruleset.Colour	
Reprntiert die Farbe einer Karte	5
Ruleset.GameClientUpdate	
Der momentane Spielzustand beschrt aus der Sicht eines Clients	5
Ruleset.GamePhase	
Beschreibt in welcher Phase sich ein GameState gerade Befindet	5
Ruleset.GameState	
Beschreibt den Spielzustand eines Spieles gerade	5
Ruleset.HeartsCard	
Reprntiert eine Heartskarte	7
Ruleset.HeartsData	
Die zuslichen Informationen eines Spielers zum Spiel Hearts	7
Ruleset.HeartsID	
Die eindeutigen IDs zu jeder Heartskarte	8
Ruleset.OtherData	
Die zuslichen Informationen eines Spielers	8
Ruleset.PlayerState	
Modelliert den Zustand eines Spielers	8
Ruleset.RulesetType	
Die verschiedenen Regelwerke	9
Ruleset.ServerHearts	9
Ruleset.ServerRuleset	
Die abstrakte Klasse fr das Regelwerk auf Serverseite	10
Ruleset.ServerWizard	11
Ruleset.WizardCard	
Reprntiert eine Wizardkarte	11
Ruleset.WizData	
Die zuslichen Informationen eines Spielers zum Spiel Wizard	11
Ruleset.WizID	
Die eindeutigen IDs zu jeder Wizardkarte	12

3 Klassen-Dokumentation

3.1 Ruleset.Card Klassenreferenz

Klassendiagramm für Ruleset.Card:



Öffentliche Methoden

- int `getValue()`
- Colour `getColour()`

3.1.1 Ausführliche Beschreibung

Jede Karte besitzt als Attribute einen Wert und eine Farbe.

3.1.2 Dokumentation der Elementfunktionen

3.1.2.1 Colour Ruleset.Card.getColour ()

Holt die Farbe der Karte.

Rückgabe

Die Farbe der Karte

3.1.2.2 int Ruleset.Card.getValue ()

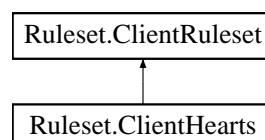
Holt den logischen Wert der Karte.

Rückgabe

Der logische Wert der Karte

3.2 Ruleset.ClientHearts Klassenreferenz

Klassendiagramm für Ruleset.ClientHearts:



Öffentliche Methoden

- boolean `isValidMove(Card card)`

3.2.1 Dokumentation der Elementfunktionen

3.2.1.1 `boolean Ruleset.ClientHearts.isValidMove (Card card) [virtual]`

erprft ob ein gemachter Zug zu dem Spiel Hearts gtlig ist.

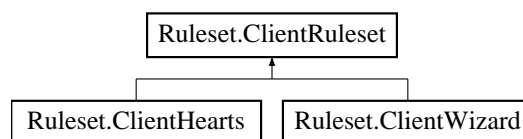
Rückgabe

`isValid` true falls Zug gtlig, false wenn nicht

Implementiert [Ruleset.ClientRuleset](#).

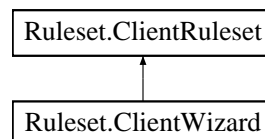
3.3 Ruleset.ClientRuleset Klassenreferenz

Klassendiagramm für Ruleset.ClientRuleset:



3.4 Ruleset.ClientWizard Klassenreferenz

Klassendiagramm für Ruleset.ClientWizard:



Öffentliche Methoden

- `boolean isValidMove (Card card)`

3.4.1 Ausführliche Beschreibung

Autor

m4nkey "UML to Java (com.ibm.xtools.transform.uml2.java5.internal.UML2JavaTransform)"

3.4.2 Dokumentation der Elementfunktionen

3.4.2.1 `boolean Ruleset.ClientWizard.isValidMove (Card card) [virtual]`

Prft ob ein gemachter Zug zum Spiel Wizard gtlig ist.

Rückgabe

`isValid` true falls Zug gtlig, false wenn nicht

Implementiert [Ruleset.ClientRuleset](#).

3.5 Ruleset.Colour Enum-Referenz

3.6 Ruleset.GameClientUpdate Klassenreferenz

Öffentliche Methoden

- Set< Card > [getOwnHand](#) ()
- Set< Card > [getPlayedCards](#) ()
- [OtherData](#) [getOwnData](#) ()
- Set< [OtherData](#) > [getOtherPlayerData](#) ()

3.6.1 Dokumentation der Elementfunktionen

3.6.1.1 Set<OtherData> Ruleset.GameClientUpdate.getOtherPlayerData ()

Holt die Spieldaten der anderen Spieler.

Rückgabe

otherPlayerData Die Spieldaten der anderen Spieler

3.6.1.2 OtherData Ruleset.GameClientUpdate.getOwnData ()

Holt die zuziehenden Spieldaten des Client.

Rückgabe

ownData Die Spieldaten des Clients

3.6.1.3 Set<Card> Ruleset.GameClientUpdate.getOwnHand ()

Holt die Karten die der Client auf der Hand hat.

Rückgabe

ownHand Die Hand des Clients

3.6.1.4 Set<Card> Ruleset.GameClientUpdate.getPlayedCards ()

Holt die gespielten Karten auf dem Ablagestapel.

Rückgabe

playedCards Die gespielten Karten

3.7 Ruleset.GamePhase Enum-Referenz

3.8 Ruleset.GameState Klassenreferenz

Öffentliche Methoden

- void [setCurrentPlayer](#) (PlayerState player)
- [PlayerState](#) [getCurrentPlayer](#) ()
- Set< Card > [getCardsLeftInDeck](#) ()
- void [getPlayedCards](#) ()
- [PlayerState](#) [getPlayer](#) (String name)
- void [setTrumpCard](#) (Card trumpCard)
- [Card](#) [getTrumpCard](#) ()
- void [playCard](#) (Card card)

3.8.1 Dokumentation der Elementfunktionen

3.8.1.1 **Set<Card>** Ruleset.GameState.getCardsLeftInDeck ()

Holt die Karten die noch im Aufnahmestapel sind.

Rückgabe

cardsLeftInDeck Holt die Karten die noch im Aufnahmestapel sind

3.8.1.2 **PlayerState** Ruleset.GameState.getCurrentPlayer ()

Holt den Spieler der momentan am Zug ist.

Rückgabe

currentPlayer Der Spielzustand des Spielers der grad am Zug ist

3.8.1.3 **void** Ruleset.GameState.getPlayedCards ()

Holt die gespielten Karten im Ablagestapel.

Rückgabe

playedCards Die gespielten Karten

3.8.1.4 **PlayerState** Ruleset.GameState.getPlayer (*String name*)

Holt einen bestimmten Spieler.

Parameter

<i>name</i>	Der Name des Spielers
-------------	-----------------------

Rückgabe

player Der Spielzustand des Spielers

3.8.1.5 **Card** Ruleset.GameState.getTrumpCard ()

Holt die momentane Trumpfkarte im Spiel.

Rückgabe

trumpCard Die momentane Trumpfkarte

3.8.1.6 **void** Ruleset.GameState.playCard (**Card** *card*)

Entfernt eine Karte aus der Hand des currentPlayer und legt sie auf dem Ablagestapel.

Parameter

<i>card</i>	Die gespielte Karte
-------------	---------------------

3.8.1.7 **void** Ruleset.GameState.setCurrentPlayer (**PlayerState** *player*)

Setzt einen neuen Spieler als currentPlayer.

Parameter

<i>player</i>	Der neue currentPlayer
---------------	------------------------

3.8.1.8 void Ruleset.GameState.setTrumpCard (Card trumpCard)

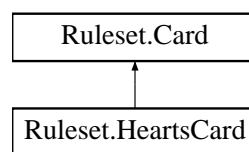
Setzt die Trumpfkarte.

Parameter

<i>trumpCard</i>	Die Trumpfkarte
------------------	-----------------

3.9 Ruleset.HeartsCard Klassenreferenz

Klassendiagramm für Ruleset.HeartsCard:



Öffentliche Methoden

- int [getPoints](#) ()
- [HeartsID](#) [getID](#) ()

3.9.1 Dokumentation der Elementfunktionen

3.9.1.1 HeartsID Ruleset.HeartsCard.getID ()

Holt die ID der Karte.

Rückgabe

points Die ID der Karte

3.9.1.2 int Ruleset.HeartsCard.getPoints ()

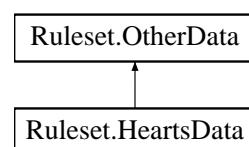
Holt die Punkte der Karte.

Rückgabe

points Die Punkte der Karte

3.10 Ruleset.HeartsData Klassenreferenz

Klassendiagramm für Ruleset.HeartsData:



Öffentliche Methoden

- int [getCompletePoints](#) ()
- int [getCurrentPoints](#) ()

3.10.1 Dokumentation der Elementfunktionen

3.10.1.1 int Ruleset.HeartsData.getCompletePoints ()

Holt den gesamten Punktestand eines Spielers.

Rückgabe

Der Gesamtpunktstand eines Spielers

3.10.1.2 int Ruleset.HeartsData.getCurrentPoints ()

Holt den momentanen Punktestand eines Spielers.

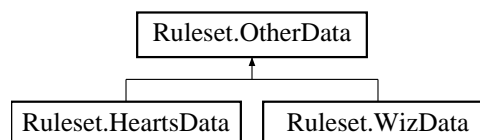
Rückgabe

Der momentane Punktestand eines Spielers

3.11 Ruleset.HeartsID Enum-Referenz

3.12 Ruleset.OtherData Klassenreferenz

Klassendiagramm für Ruleset.OtherData:



Öffentliche Methoden

- String [getname](#) ()

3.12.1 Dokumentation der Elementfunktionen

3.12.1.1 String Ruleset.OtherData.getname ()

Holt den Namen des Spielers.

Rückgabe

name Der Name des Spielers

3.13 Ruleset.PlayerState Klassenreferenz

Öffentliche Methoden

- String [getName](#) ()

- Set< Card > getHand ()
- OtherData getOtherData ()
- void addCard (Card card)
- void removeCard (Card card)

3.13.1 Dokumentation der Elementfunktionen

3.13.1.1 void Ruleset.PlayerState.addCard (Card card)

Gibt dem Spieler eine Karte.

Parameter

<i>card</i>	Die Karte die dem Spieler gegeben wird
-------------	--

3.13.1.2 Set<Card> Ruleset.PlayerState.getHand ()

Holt die Kartenhand des Spielers.

Rückgabe

ownHand Die Kartenhand des Spielers

3.13.1.3 String Ruleset.PlayerState.getName ()

Holt den namen eines Spielers.

Rückgabe

name Der Name des Spielers

3.13.1.4 OtherData Ruleset.PlayerState.getOtherData ()

Holt die zuslichen Informationen des Spielers.

Rückgabe

ownHand Die zuslichen Informationen des Spielers

3.13.1.5 void Ruleset.PlayerState.removeCard (Card card)

Entfernt eine Karte aus der Hand des Spielers.

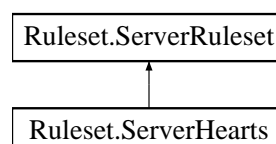
Parameter

<i>card</i>	
-------------	--

3.14 Ruleset.RulesetType Enum-Referenz

3.15 Ruleset.ServerHearts Klassenreferenz

Klassendiagramm für Ruleset.ServerHearts:



Öffentliche Methoden

- boolean [isValidMove](#) ([Card](#) card)

3.15.1 Dokumentation der Elementfunktionen

3.15.1.1 boolean Ruleset.ServerHearts.isValidMove ([Card](#) card) [[virtual](#)]

Prft ob ein gemachter Zug in einem Hearts Spiel gltig ist.

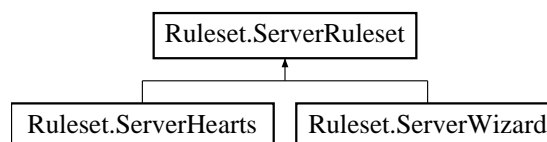
Rückgabe

isValid true falls Zug gltig, false wenn nicht

Implementiert [Ruleset.ServerRuleset](#).

3.16 Ruleset.ServerRuleset Klassenreferenz

Klassendiagramm für Ruleset.ServerRuleset:



Öffentliche Methoden

- [PlayerState](#) [getCurrentPlayer](#) ()
- [PlayerState](#) [getPlayerState](#) (String name)

3.16.1 Dokumentation der Elementfunktionen

3.16.1.1 [PlayerState](#) Ruleset.ServerRuleset.getCurrentPlayer ()

Holt den Spieler der gerade am Zug ist.

Rückgabe

currentPlayer Der Spielzustand des Spielers der grad am Zug ist

3.16.1.2 [PlayerState](#) Ruleset.ServerRuleset.getPlayerState (String name)

Holt den Spielerzustand eines Spielers.

Parameter

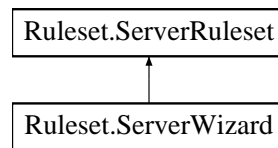
<i>name</i>	Der Name des Spielers
-------------	-----------------------

Rückgabe

playerState Spielzustand eines Spielers

3.17 Ruleset.ServerWizard Klassenreferenz

Klassendiagramm für Ruleset.ServerWizard:



Öffentliche Methoden

- boolean `isValidMove` (`Card` card)

3.17.1 Dokumentation der Elementfunktionen

3.17.1.1 boolean Ruleset.ServerWizard.isValidMove (Card card) [virtual]

Prft ob ein gemachter Zug in einem Wizard Spiel gltig ist.

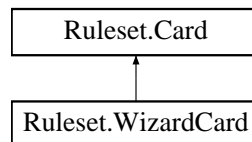
Rückgabe

isValid true falls Zug gltig, false wenn nicht

Implementiert `Ruleset.ServerRuleset`.

3.18 Ruleset.WizardCard Klassenreferenz

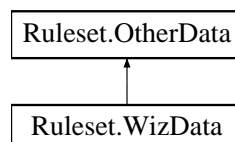
Klassendiagramm für Ruleset.WizardCard:



Weitere Geerbte Elemente

3.19 Ruleset.WizData Klassenreferenz

Klassendiagramm für Ruleset.WizData:



Öffentliche Methoden

- int `getAnnouncedTricks` ()
- int `getAchievedTricks` ()

- int [getPoints](#) ()
- void [announceTricks](#) (int [annouceTricks](#))
- void [setPoints](#) (int [points](#))

3.19.1 Dokumentation der Elementfunktionen

3.19.1.1 void Ruleset.WizData.announceTricks (int *annouceTricks*)

Beim Spielstart werden die vorausgesagten Stiche des Spieler gespeichert und die gemachten Stiche zurückgesetzt.

Parameter

<i>annouceTricks</i>	Die vorausgesagten Stiche des Spielers
----------------------	--

3.19.1.2 int Ruleset.WizData.getAchievedTricks ()

Holt die erreichten Stiche des Spielers.

Rückgabe

achievedTricks Die gemachten Stiche eines Spielers

3.19.1.3 int Ruleset.WizData.getAnnouncedTricks ()

Holt die angesagten Stiche des Spielers.

Rückgabe

announcedTricks Die angesagten Stiche

3.19.1.4 int Ruleset.WizData.getPoints ()

Holt den Punktestand des Spielers.

Rückgabe

points Der Punktestand des Spielers

3.19.1.5 void Ruleset.WizData.setPoints (int *points*)

Setzt den Punktestand eines Spielers.

Parameter

<i>points</i>	Der Punktestand eines Spielers
---------------	--------------------------------

3.20 Ruleset.WizID Enum-Referenz

Index

- addCard
 - Ruleset::PlayerState, 9
- announceTricks
 - Ruleset::WizData, 12
- getAchievedTricks
 - Ruleset::WizData, 12
- getAnnouncedTricks
 - Ruleset::WizData, 12
- getCardsLeftInDeck
 - Ruleset::GameState, 6
- getColour
 - Ruleset::Card, 3
- getCompletePoints
 - Ruleset::HeartsData, 8
- getCurrentPlayer
 - Ruleset::GameState, 6
 - Ruleset::ServerRuleset, 10
- getCurrentPoints
 - Ruleset::HeartsData, 8
- getHand
 - Ruleset::PlayerState, 9
- getID
 - Ruleset::HeartsCard, 7
- getName
 - Ruleset::PlayerState, 9
- getOtherData
 - Ruleset::PlayerState, 9
- getOtherPlayerData
 - Ruleset::GameClientUpdate, 5
- getOwnData
 - Ruleset::GameClientUpdate, 5
- getOwnHand
 - Ruleset::GameClientUpdate, 5
- getPlayedCards
 - Ruleset::GameClientUpdate, 5
 - Ruleset::GameState, 6
- getPlayer
 - Ruleset::GameState, 6
- getPlayerState
 - Ruleset::ServerRuleset, 10
- getPoints
 - Ruleset::HeartsCard, 7
 - Ruleset::WizData, 12
- getTrumpCard
 - Ruleset::GameState, 6
- getValue
 - Ruleset::Card, 3
- getname
 - Ruleset::OtherData, 8
- isValidMove
 - Ruleset::ClientHearts, 4
 - Ruleset::ClientWizard, 4
 - Ruleset::ServerHearts, 10
 - Ruleset::ServerWizard, 11

- playCard
 - Ruleset::GameState, 6
- removeCard
 - Ruleset::PlayerState, 9
- Ruleset.Card, 3
- Ruleset.ClientHearts, 3
- Ruleset.ClientRuleset, 4
- Ruleset.ClientWizard, 4
- Ruleset.Colour, 5
- Ruleset.GameClientUpdate, 5
- Ruleset.GamePhase, 5
- Ruleset.GameState, 5
- Ruleset.HeartsCard, 7
- Ruleset.HeartsData, 7
- Ruleset.HeartsID, 8
- Ruleset.OtherData, 8
- Ruleset.PlayerState, 8
- Ruleset.RulesetType, 9
- Ruleset.ServerHearts, 9
- Ruleset.ServerRuleset, 10
- Ruleset.ServerWizard, 11
- Ruleset.WizData, 11
- Ruleset.WizID, 12
- Ruleset.WizardCard, 11
- Ruleset::Card
 - getColour, 3
 - getValue, 3
- Ruleset::ClientHearts
 - isValidMove, 4
- Ruleset::ClientWizard
 - isValidMove, 4
- Ruleset::GameClientUpdate
 - getOtherPlayerData, 5
 - getOwnData, 5
 - getOwnHand, 5
 - getPlayedCards, 5
- Ruleset::GameState
 - getCardsLeftInDeck, 6
 - getCurrentPlayer, 6
 - getPlayedCards, 6
 - getPlayer, 6
 - getTrumpCard, 6
 - playCard, 6
 - setCurrentPlayer, 6
 - setTrumpCard, 7
- Ruleset::HeartsCard
 - getID, 7
 - getPoints, 7
- Ruleset::HeartsData
 - getCompletePoints, 8
 - getCurrentPoints, 8
- Ruleset::OtherData
 - getname, 8
- Ruleset::PlayerState

- addCard, [9](#)
- getHand, [9](#)
- getName, [9](#)
- getOtherData, [9](#)
- removeCard, [9](#)
- Ruleset::ServerHearts
 - isValidMove, [10](#)
- Ruleset::ServerRuleset
 - getCurrentPlayer, [10](#)
 - getPlayerState, [10](#)
- Ruleset::ServerWizard
 - isValidMove, [11](#)
- Ruleset::WizData
 - announceTricks, [12](#)
 - getAchievedTricks, [12](#)
 - getAnnouncedTricks, [12](#)
 - getPoints, [12](#)
 - setPoints, [12](#)
- setCurrentPlayer
 - Ruleset::GameState, [6](#)
- setPoints
 - Ruleset::WizData, [12](#)
- setTrumpCard
 - Ruleset::GameState, [7](#)