

Open Issues Report for für Release 3.

Klasse	Funktion	Problem	Besserung	Author
Add.java	Hier gibt es 2 Methoden. Mit der Anrufen des Methoden wird die Namen, Farben der Spielen wählen. Die Größe des SpieleField wird auch festgelegt. 2 Methoden sind für 2er-Spieler oder 3er-Spieler Game. Alle Funktion können gut durchgeführt werden.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Die Farben werden mit schönes Foto ausgezeigt. 2. Simple Gods oder gegen KI 	Youran Wang
Begin.java	Das Spiel davon anfangen. Und Spieler können wählen, 2er-SpielerGame oder 3er-SpielerGame.		<ol style="list-style-type: none"> 1. History und Record Funktion weiter Entwicklen 	Youran Wang
Check.java	Das ruft die Methode an, um die SpielerField anzufangen.			Youran Wang
Kuppel.java	Kuppel bauen. Und die Position des Kuppel wird auch im eine ArrayList gespeichert. Das ist für 2er-Spiel.		<ol style="list-style-type: none"> 1.Einige Photo statt rein Farbe verwenden 	Youran Wang
Kuppel_3er.java	Kuppel bauen. Und die Position des Kuppel wird auch im eine ArrayList gespeichert. Das ist für 3er-Spiel.		<ol style="list-style-type: none"> 1.Einige Photo statt rein Farbe verwenden 	Youran Wang
moveIn.java	Bewegen zu eine Position. Und die Position des Movement wird auch im eine ArrayList gespeichert. Das		<ol style="list-style-type: none"> 1.Einige Photo statt rein Farbe verwenden 	Youran Wang

	ist für 2er-Spiel.			
moveIn_3er.java	Bewegen zu eine Position. Und die Position des Movement wird auch im eine ArrayList gespeichert. Das ist für 3er-Spiel.		1.Einige Photo statt rein Farbe verwenden	Youran Wang
putIn.java	Bauen auf eine Position. Und die Position des Put wird auch im eine ArrayList gespeichert. Das ist für 2er-Spiel.		1.Einige Photo statt rein Farbe verwenden.	Youran Wang
putIn_3er.java	Bauen auf eine Position. Und die Position des Put wird auch im eine ArrayList gespeichert. Das ist für 3er-Spiel.		1.Einige Photo statt rein Farbe verwenden.	Youran Wang
Spielefield.java	Das GUI des Spielfield. 1.Die größewählbar Spielfield mit $n*n$ ausgedrückt. 2.Die Namen und Farben der Spielern und Kuppel wird als Label auf recht Seite des SpielFeild ausgezeigt. 3.Es gibt Buttons für verschiedene Spieler, um die Kuppels addieren. 4.Wenn man auf die Field klickt, wird das Field farbig. Das heißt, die Movement oder Put. 5.Das Code wird automatische prüfen, wer	Eine Kleine BUG, wenn Spieler auf ein Field bauen, wird eine kürzliche Nummern überlappen.	1.Einige Photo statt rein Farbe verwenden.	Youran Wang

	<p>nächst behalten soll, und welche behalten sollen.</p> <p>6.Das Spiel können immer neues Field erstellen, und die alle behalten wird auch gelöscht, wenn Spieler " Neues Field " drückt.</p> <p>7.Spieler kann verlassen, und alle Fenster schließen</p> <p>8.Alle Position des Mausklicks können gut lokalisiert, und in eine ArrayList gespeichert werden.</p> <p>9.Die Hoch des Gebäude wird als Nummer ausgedrückt. Das ist für 2er-Spiel</p>			
Spielefield_3er.java	<p>Das GUI des Spielfield.</p> <p>1.Die größewählbar Spielfield mit $n*n$ ausgedrückt.</p> <p>2.Die Namen und Farben der Spielern und Kuppel wird als Label auf recht Seite des SpielFeild ausgezeigt.</p> <p>3.Es gibt Buttons für verschiedene Spieler, um die Kuppels addieren.</p> <p>4.Wenn man auf die Field klickt, wird das Field farbig. Das heißt,</p>	<p>Eine Kleine BUG, wenn Spieler auf ein Field bauen, wird eine kürzliche Nummern überlappen.</p>	<p>1.Einige Photo statt rein Farbe verwenden.</p>	Youran Wang

	<p>die Movement oder Put. 5.Das Code wird automatishe prüfen, wer nächst behalten soll, und welche behalten sollen.</p> <p>6.Das Spiel können immer neues Field erstellen, und die alle behalten wird auch gelöscht, wenn Spieler " Neues Field " drückt.</p> <p>7.Spieler kann verlassen, und alle Fenster schließen</p> <p>8.Alle Position des Mausclicks können gut lokalieret, und in eine ArrayList gespeichert werden.</p> <p>9.Die Hoch des Gebäude wird als Nummer ausgedrückt. Das ist für 2er-Spiel</p>			
Regelcheck.java	<p>1.WinRegel, wer gewonnen hat. Das Code kann immer rechtzeitig weißten.</p> <p>2.MoveRegel, wo kann Spieler bewegen. Der Spieler kann nicht auf gegene Field, Kuppel, und nicht-näh Field bewegen.</p> <p>3.PutRegel, wo kann bauen. Der Spieler kann nicht auf gegene Field, Kuppel, höher als</p>		Game Fair. Einige Regeln werden gelöscht oder neue Regel addieren können.	Youran Wang

	2- Field und nicht-näh Field bauen. Das ist für 2er-Spiel			
Regelcheck_3er.java	1.WinRegel, wer gewonnen hat. Das Code kann immer rechtzeitig weißten. 2.MoveRegel, wo kann Spieler bewegen. Der Spieler kann nicht auf gegene Field, Kuppel, und nicht-näh Field bewegen. 3.PutRegel, wo kann bauen. Der Spieler kann nicht auf gegene Field, Kuppel, höher als 2- Field und nicht-näh Field bauen. Das ist für 3er-Spiel		Game Fair. Einige Regeln werden gelöscht oder neue Regel addieren können.	Youran Wang
Winner.java	Wenn ein Spieler gewonnen hat, wird einen neuen Fenster öffnen. Das ist für 2er-Spiel			Youran Wang
Winner_3er.java	Wenn ein Spieler gewonnen hat, wird einen neuen Fenster öffnen. Das ist für 3er-Spiel			Youran Wang
Player.java	Die oberklasse und die Eigenschaft des Player entscheiden			Youran Wang
Position.java	Die oberklasse und die Position des Action entscheiden			Youran Wang
MyColor.java	Die Color zwischen String und Color wechseln			Youran Wang

Ailnit.java	KI initialisieren	KI kann nicht auf Hauptprogramm m implmentieren und keine Kommentare. Einige Code sind falsch und nicht laufbar. 1.Methode sind nicht in Ordnung. Einige Methode wird aus falsch Klasse angeruft. 2.Keine Kommentare und unverständliche CodeStyle. 3.Die Methode können angeruft werden. Aber es kann nicht gut durchführen. 4.Die wird aus alte Version geentwicklet und die GUI sieht nicht schönes aus.		Fabio Drissen
Coordiantes.java	Koordinaten System			Fabio Drissen
State.java	State Machine			Fabio Drissen
AddGods.java	Es basiert auf Add.java. Einige Button addieren. Und mit gut Kombination auf Hauptprogramm.			Finn Hinrichs
checkGods.java	Es basiert auf check.java. Und mit gut Kombination auf Hauptprogramm.			Finn Hinrichs
moveInGods.java	Es basiert auf MoveIN.java. Und mit gut Kombination auf Hauptprogramm.			Finn Hinrichs
putInGods.java	Es basiert auf PutIN.java. Und mit gut Kombination auf Hauptprogramm.			Finn Hinrichs
RegelcheckGods.java	Es basiert auf Regelcheck.java. Und die Regel mit Gods implementieren. Und mit gut Kombination auf Hauptprogramm.			Finn Hinrichs
SpielefieldGods.java	Es basiert auf Spielefield.java. Und mit gut Kombination auf Hauptprogramm.			Finn Hinrichs
WinnerGods.java	Es basiert auf Winner.java. Und mit gut Kombination auf Hauptprogramm.			Finn Hinrichs