



Lernstoff:

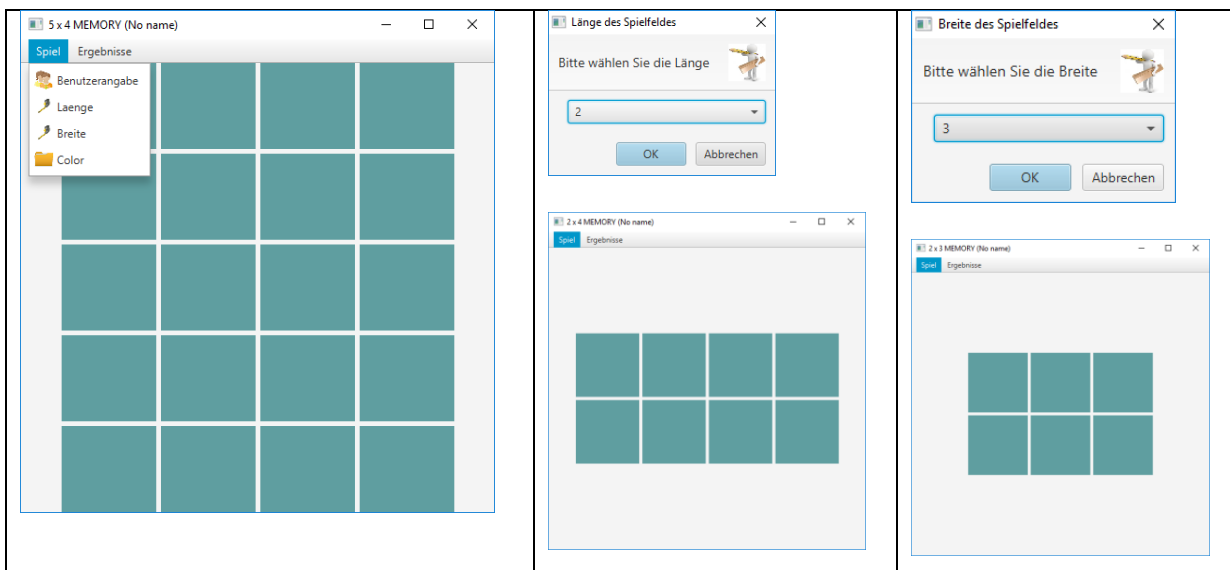
- Verwendung von Dialogen (Alert, ChoiceDialog, TextInputDialog)
- Verwendung/Erlernen von ColorPicker
- Interaktion model/view/control

Erzeuge mit Eclipse ein JavaFx Projekt in dem du ein Memory Spiel programmierst. Die folgende Beschreibung ist nur eine Möglichkeit/Vorschlag das Spiel zu implementieren. Du hast die Freiheit auch andere Dialoge zu verwenden (sofern sie angemessen auf Benutzerfelergebnisse reagieren) und das Spiel entsprechend deiner Vorstellungen zu gestalten. Wichtig ist der Einsatz von Dialogen und ein funktionierendes Spiel mit einem Model!!

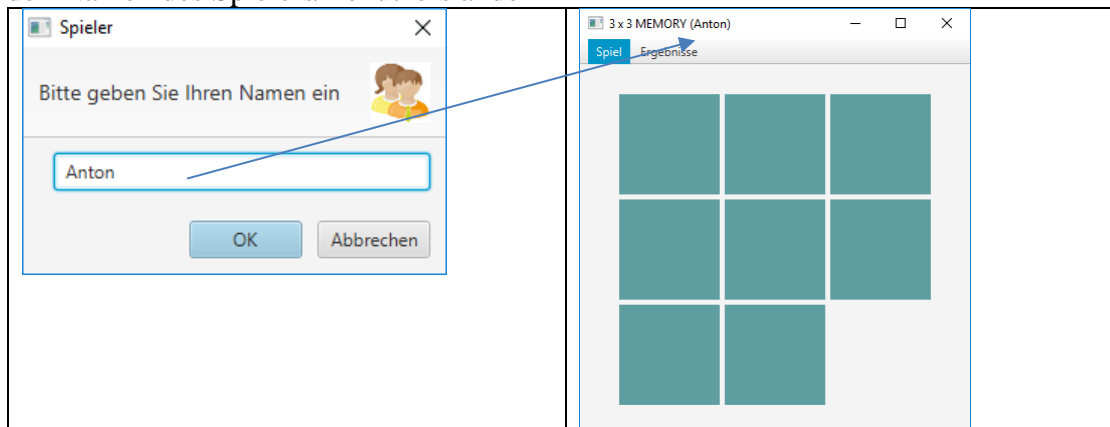
Das einfache Model dient dazu Spielstände (Ergebnisse) zu verwaltet (– hinzufügen, anzeigen, sortieren, speichern/lesen)

Mit Hilfe des Menüs Spiel kann der Benutzer:

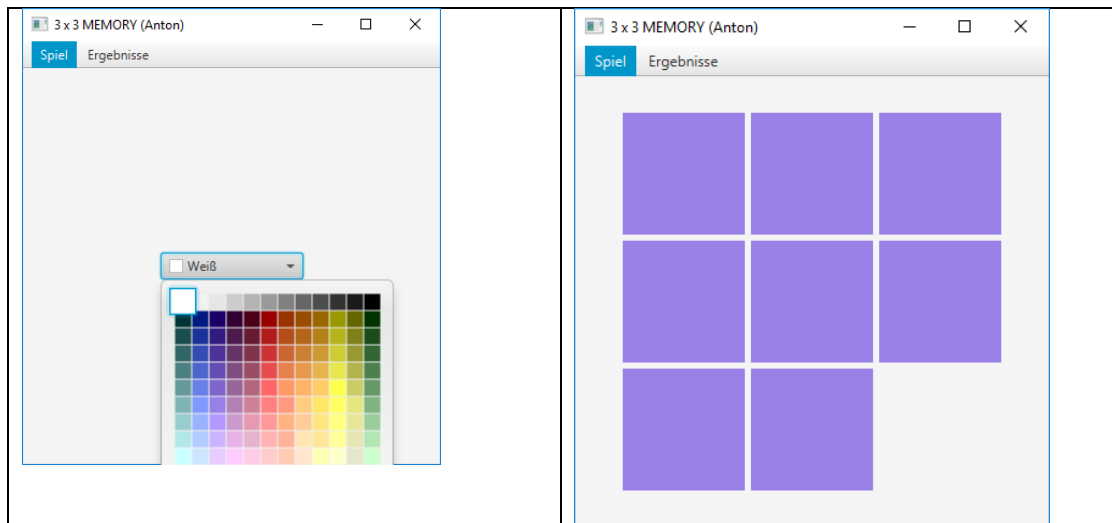
- die Anzahl der Reihen und Spalten des Spielfeldes definieren, die sich direkt auf die die Anzahl der Memory Karten auswirken



- den Namen des Spielers/Benutzers ändern



- .. und die Hintergrundfarbe der Spielkarten wählen:



Jede Änderung der Spielkomponenten hat einen Neustart des Spiels zur Folge.

Wie startet also das Spiel? – anfangs und durch Änderung der Komponenten – überlege selbst wie der Spielablauf aussieht.

Der Benutzer kann mit Hilfe des zweiten Menüs die Ergebnisse verwalten:

	<p>Ergebnisse können serialisiert (!!!) in ein File gespeichert werden und aus diesem wieder gelesen werden (vorhandene Ergebnisse werden dadurch überschrieben)</p>
--	--

Anzeigen	Sortieren nach dem Ergebnis	Sortieren nach dem Namen
----------	-----------------------------	--------------------------

3 x 4 MEMORY (Gerry)	2 x 2 MEMORY (Susi)	2 x 2 MEMORY (Susi)
<div><div>Spiel</div><div>Ergebnisse</div></div> <div>Spieler=Anton, anzVersuche=2, Spielfeld=3x3 Spieler=Anton, anzVersuche=3, Spielfeld=3x3 Spieler=Gerry, anzVersuche=5, Spielfeld=4x3</div>	<div><div>Spiel</div><div>Ergebnisse</div></div> <div>Spieler=Susi, anzVersuche=0, Spielfeld=2x2 Spieler=Susi, anzVersuche=1, Spielfeld=2x2 Spieler=Anton, anzVersuche=2, Spielfeld=3x3 Spieler=Anton, anzVersuche=3, Spielfeld=3x3 Spieler=Gerry, anzVersuche=5, Spielfeld=4x3</div>	<div><div>Spiel</div><div>Ergebnisse</div></div> <div>Spieler=Anton, anzVersuche=2, Spielfeld=3x3 Spieler=Anton, anzVersuche=3, Spielfeld=3x3 Spieler=Gerry, anzVersuche=5, Spielfeld=4x3 Spieler=Susi, anzVersuche=0, Spielfeld=2x2 Spieler=Susi, anzVersuche=1, Spielfeld=2x2</div>