

Flo: Darstellen Spielfeld + Phase Eroberungen
Einlesen - map

Namen: Klassen erstellen gemäß Seite 2 (10.1. hard)
~~welche Methoden benötigen wir, um spielen zu können~~
Phase Landwerb

^{Map} Array mit Territorien + ~~Spiele die drauf sind~~ Welcher Spieler? ~~unbesetzt?~~
in Klasse Territorium gespeichert: Spieler, Armeen

in Klasse Spieler: Verstärkungen

in Klasse ALL those Territories "void"-Fkt. (Spiellogik)
(Angriffe, Bewegen, ...)
Würfelrolle

in ain (Strip[] arr)
Phase Landwerb()
~~while (true)~~
~~Spiele. owns (AllTerr))~~

~~Verst. Phase~~
~~Landwerb~~
~~Phase~~
Phase Eroberungen()

Phase Landwerb()

while (! AllTerr. besetzt)

Sp1. besetzen()
SpKl. besetzen()

Phase Eroberungen() {

while (! AllTerr. besetzt by one Player)

Sp1. zug()
Kl. zug()

class Spieler

void zug() {

~~this. xatfakt()~~

~~this. attack()~~

~~this. move~~

while (! fertig)

attack and move()

← wartet
auf
User Eingabe
mit Maus...