Das Informatikprojekt unserer Gruppe ist der Versuch, ein Spiel zu programmieren, in dem der User gegen einen Bot das berühmte Kartenspiel Durak spielt. Das Projekt ist in der Programmiersprache Java mit der Nutzung von IntelliJ geschrieben. Es beinhaltet mehrere Ordner mit verschiedenen Klassen, welche für einen reibungslosen Verlauf des Spiels zuständig sein sollten.

Nach dem Starten des Projekts entweder durch run main() in der Launcher Klasse (Ordner Appstarter) oder per Doppelklick auf die .jar-Datei, die sich im Ordner out befindet, öffnet sich das Fenster des Startscreens. Diese beinhaltet die Buttons „play“ und „exit“. „Exit“ schließt das Programm, während „play“ zum Fenster Cardchoice führt.

Cardchoice sollte es dem User erlauben, zwischen verschiedenen Kartenarten zu wählen. Da bisher keine andere Karten Art importiert wurde, führt der rechte Button zu einem anderen Fenster, welches den User über diesen Sachverhalt informiert und die Möglichkeit bietet, zum Fenster Cardchoice zurückzukehren. Der linke Button hingegen führt zum Game-Fenster, wo das eigentliche Spiel passieren sollte.

Im Game-Fenster passiert das eigentliche Spiel. Im unteren Teil werden die Karten des Spielers angezeigt, welche er auf seiner Hand hat. Auf der rechten Seite liegt die Karte, die den trumpf anzeigt. Auf der linken Seite sind zwei weitere Buttons zu erkennen, einer funktioniert nur im Fall wenn der User sich gerade verteidigt. Dieser Button „take“ nimmt alle Karten vom Tisch und fügt sie der Hand des Spielers zu. Der Button „end turn“ funktioniert nur, wenn der Spieler derjenige ist, der angreift. In diesem Fall, gibt der Spieler seinem Gegner bekannt, dass er keine weiteren Karten legen will oder kann. Im oberen Teil wird mit einer Nummer die Zahl der Karten angezeigt, die der Gegenspieler auf der Hand hat. Das Label daneben, informiert den Spieler darüber, wer auf wen in diesem Zug zieht.