

## **Ablaufbeschreibung Pentago**

Um das Spiel starten zu können muss man als erstes ein Objekt der Klasse Spiel erzeugen und diesem einen Namen geben (beim Erzeugen des Objekts wird das Spielbrett mit dem Namen Spielfeld und die beiden Spieler mit dem Namen Spieler1 und Spieler2 erzeugt). Nachdem dies geschehen ist, ruft man die Methode Spielen des gerade erzeugten Objekts auf, dadurch öffnet sich die Konsole und das Spiel kann beginnen:

Zu Anfang wird das Spielfeld über die Methode ausgabeSpielfeld der Klasse Spielfeld ausgegeben und daraufhin wird mit Hilfe der Methode spielerName der Klasse Spieler Spieler1 nach seinem Namen gefragt und der eingegebene Name dem Attribut name von Spieler1 zugewiesen.

Dasselbe Procedere wird mit Spieler2 durchgeführt. Sowohl diese Eingabewerte, als auch alle späteren Eingabewerte werden durch einen Scanner eingelesen und verwertet.

Dann wird solange folgendes gespielt, bis einer der Spieler gewonnen hat:

Der Spieler, der am Zug ist, wird gefragt, ob er eines der vier Felder drehen möchte und falls ja wird die Methode drehen der Klasse Spieler aufgerufen, die abfragt welches Feld gedreht werden soll und in welche Richtung. Daraufhin wird das gedrehte Spielfeld ausgegeben.

Danach kann der Spieler einen Stein setzen, in dem er zuerst die Zeile und dann die Spalte in die Konsole eingibt, in der er den Stein setzen will.

Dieser Vorgang läuft über die Methode setzeStein der Klasse Spieler ab.

Nachdem ein Stein gesetzt wurde wird das Spielfeld erneut ausgegeben.

Nun ist der Spielzug beendet und der andere Spieler ist an der Reihe und darf ebenfalls, wenn er möchte, ein Feld drehen und einen Spielstein setzen. Ende der while-Schleife.

Ende der Methode Spielen.