Dame-Beschreibung

Das Projekt „Dame“ wurde nach dem MVC Prinzip entwickelt. In dem Ordner Model befinden sich sämtliche Klassen, die Daten für das Spiel speichern. Die Oberfläche wurde mit JavaFX realisiert, deshalb befinden sich in der View „.fxml“ Dateien, die die Oberfläche definieren. Zusätzlich existiert dort eine Datei „style.css“, die das Aussehen der Oberfläche vorgibt. In der Steuerung existiert erst einmal eine Main Klasse, die die verschiedenen Oberflächen verwaltet und steuert. Außerdem ein PlayerController, der die Spieler verwaltet, und eine Game Klasse, die das Spiel steuert. Zusätzlich befindet sich hier zu jeder Oberfläche (.fxml Datei) ein Controller, der die Oberfläche mit dem Code verbindet.

Regeln nach denen das Dame Spiel umgesetzt wurde:

* 8x8 oder 10x10 Feld
* Einfache Steine können ein Feld diagonal nach vorne oder einen feindlichen Stein diagonal nach vorne überspringen. Nach einem Schlag, können beliebig viele weitere (soweit möglich) Schläge mit dem gleichen Stein ausgeführt werden. Es besteht kein Schlagzwang.
* Die Superdame kann um zu schlagen beliebig viele leere Felder überspringen, muss aber direkt hinter dem geschlagenen Stein aufkommen.