KJMiniGames Nassi-Shneiderman Diagramme

 $Kim\ Jeker\ ({\tt Dokument\ erstellt\ mit\ } {\tt LATE}X)$

6. Mai 2013

Main —	in	ControllerClass.java	ı
--------	----	----------------------	---

Konstruktor von ControllerClass aufrufen			
prepa	re() — in KJMineSweeper.java		
Zählervariable für Minen auf 0 initialisieren			
Für je	ede «Reihe» im «Minen»-Array		
F	ür jede «Zelle» in der Reihe		
	Neues Feld initialisieren		
	Positionsvariable des Feldes setzen		
	«Pseudeo»-Zufällig entscheiden, ob Feld eine Mine ist und dem entsprechend dessen isMine-Variable setzen		
	Ja Feld ist eine Mine?		
	Erhöhe Zählervariable für Minen um 1		
	Eigene Klasse (this) als ActionListener setzten		
	Das Feld dem Spielfeld hinzufügen		
Die A	anzahl Mienen auf der Konsole ausgeben		
Für je	ede «Reihe» im «Minen»-Array		
F	ür jede «Zelle» in der Reihe		
	die Felder darum analysieren (andere Methode)		