## KJMiniGames Nassi-Shneiderman Diagramme

 $Kim\ Jeker\ ({\tt Dokument\ erstellt\ mit\ } {\tt IAT}_{E\!X})$ 

28. April 2013

Main —	in	Control	llerC	lass.java
--------	----	---------	-------	-----------

Konstruktor von ControllerClass aufrufen
--

## prepare() — in KJMineSweeper.java

Zähle	rvariable für Minen auf 0 initialisieren		
	ede «Reihe» im «Minen»-Array		
rui je	ede «Iteme» im «wimen»-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 Nein		
	Erhöhe Zählervariable für Minen um 1		
	Eigene Klasse (this) als ActionListener setzten		
	Das Feld dem Spielfeld hinzufügen		
Die Anzahl Mienen auf der Konsole ausgeben			
Für jede «Reihe» im «Minen»-Array			
F	Für jede «Zelle» in der Reihe		
	die Felder darum analysieren (andere Methode)		