

# KJMiniGames Nassi-Shneiderman Diagramme

Kim Jeker (Dokument erstellt mit L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X)

28. April 2013

**Main** — in ControllerClass.java

|  |
|--|
| Konstruktor von ControllerClass aufrufen |
|--|

**prepare()** — in KJMineSweeper.java

|   |
|---|
| Zählervariable für Minen auf 0 initialisieren |
|---|

|                                       |
|---------------------------------------|
| Für jede «Reihe» im «Minen»-Array ... |
|---------------------------------------|

|                                   |
|-----------------------------------|
| Für jede «Zelle» in der Reihe ... |
|-----------------------------------|

|                               |
|-------------------------------|
| ... Neues Feld initialisieren |
|-------------------------------|

|   |
|---|
| ... Positionsvariable des Feldes setzen |
|---|

|   |
|---|
| ... «Pseudeo»-Zufällig entscheiden, ob Feld eine Mine ist und dem<br>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 ... |
|---------------------------------------|

|                                   |
|-----------------------------------|
| Für jede «Zelle» in der Reihe ... |
|-----------------------------------|

|   |
|---|
| ... die Felder darum analysieren (andere Methode) |
|---|