KJMiniGames Nassi-Shneiderman Diagramme

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

28. April 2013

Konstruktor von ControllerClass aufrufen		
prepare() — in KJMineSweeper.java		
Zählervariable für Minen auf 0 initialisieren		
Für jede «Reihe» im «Minen»-Array		
	Fü	r 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 Anzahl Mienen auf der Konsole ausgeben		
Für jede «Reihe» im «Minen»-Array		
	Fü	r jede «Zelle» in der Reihe
		die Felder darum analysieren (andere $\mathrm{Methode}^1$)