

KJMiniGames Nassi-Shneiderman Diagramme

Kim Jeker

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

... "Pseudo"-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

Den ActionListener auf die eigene Klasse (this) 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 Zellen rings herum analysieren (methode)
--