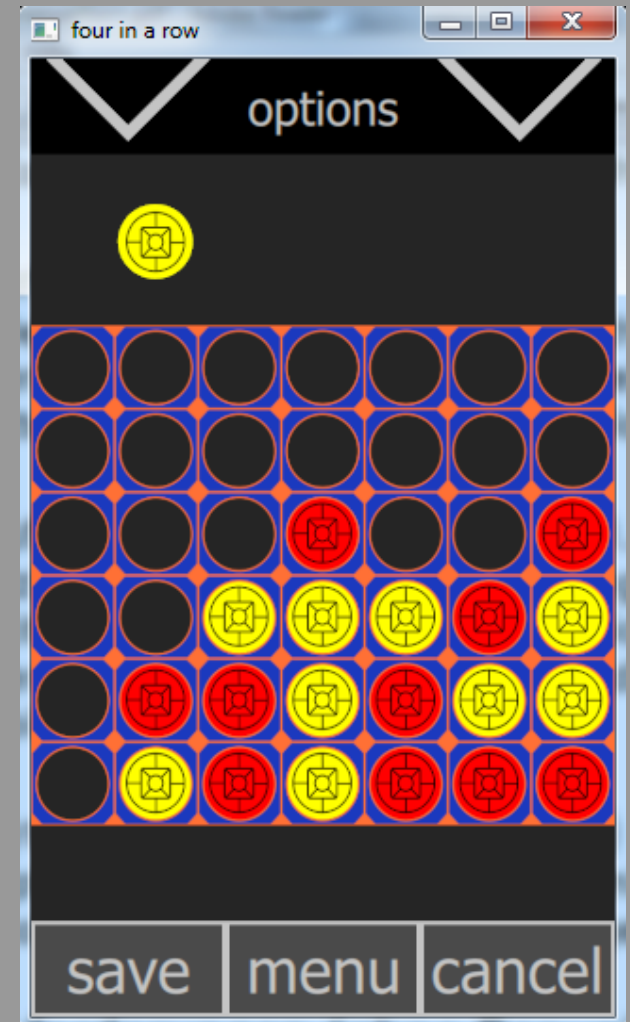


Viererreihe

- Zwischenrufe erwünscht



Ausgangszustand

- Annähernd fertiges Programm aus dem Vorsemester
- Ausgelegt auf Desktop – Fenstersystem
- Tastatursteuerung
- starke Vermischung von GUI und Logik

Ziel: Übertragung

- Beibehalten der bereits vorhanden Programmlogik
- Koppeln an Oberfläche für
 - Desktop
 - Mobile Anwendung
- Maus- bzw. Touchsteuerung

Architektur I

- kein festes Design Pattern (z.B. MVC)
- Trennung von
 - GUI
 - Programmlogik
 - Datenpersistenz

Architektur II

GUI	QML Typen
	QT C++ Backingklassen für QML Typen
Logik	C++
Daten	QT C++
	SQL Lite

Zusatzanforderungen

- Persistenz
- Uhr
- Farbwahl (HSV – Hue Value)
- Automatisches Speichern des Spiels
- Individuelle Symbole
- Strenge Trennung der GUI \longleftrightarrow Logik

Spiellogik & Artificial Intelligence

- FourInARowGame – Klasse
- FourInARowBoard - Klasse
- Rowfield - Klasse

Folienpause

(GUI) Kritik und Vorschläge