

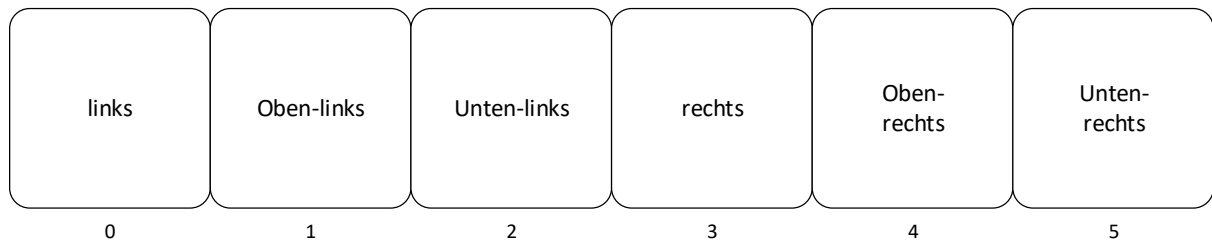
Aufgabe 2c – Gruppe A4

Reflexive Beziehung der Spielfelder

Datenstruktur

Die benachbarten Spielfelder werden in einem Array mit der Größe sechs des Datentyps Spielfeld gespeichert. Da jedes Spielfeld drei bis sechs benachbarte Spielfelder haben kann, werden diese jeweils an einer bestimmten Position im Array gespeichert:

- Position 0 steht für links
- Position 1 steht für oben-links
- Position 2 steht für unten-links
- Position 3 steht für rechts
- Position 4 steht für oben-rechts
- Position 5 steht für unten-rechts



Falls ein Spielfeld weniger als sechs benachbarte Spielfelder hat, wird dies im Array als „null“ gespeichert. Die Positionen werden dabei beibehalten.

Beispiel A1:

