**2. Benutzerregistrierung**

1. **Beim Start des Spiels wird der Nutzer nach seinem Benutzernamen gefragt.**
2. **Es wird geprüft, ob der Nutzer bereits in der Datenbank existiert.**
3. **Falls nicht, wird der Nutzer neu eingetragen.**
4. **Ein Passwort ist nicht erforderlich.**

**Zu 1:**

Erstellen eines eigenen Formulars für Namensfrage (oder Verwenden einer Messagebox mit Eingabe)

VB Interact.Inputbox (siehe Screenshots) –DONE

**Zu 2:**

**2.1 Erstelle eine Datenbank MemoryGames**

Tabelle Players   
(int player\_id (PK) auto increment, varchar(50) player\_name NOT null) oder User(s)

Tabelle Games   
(int game\_id (PK) auto increment, player\_ID (FK), int score (min 0, max 200)! NOT null,   
datetime timeOfGame, int duration\_In\_Seconds), Zeiten optional

Bedenke ggf. On delete cascade und on update cascade (wird aber wahrscheinlich nicht nötig sein).

Erzeuge Verbindung zur Datenbank

Connector Singleton

Player Entity + DAO

Game Entity + DAO

DATETIME syntax in C# ?

**2.2 Abfrage des Spielers anhand des Namens**

* am besten Duplikate des Namens verbieten oder schauen wie was mit mehreren passieren soll

2.3. ziehe weiteres Fenster oder Panel zum Spielstart für Spieleranlage in Betracht

KEIN PASSWORT – kann optional ergänzt werden, wenn noch Zeit ist

Weitere Ideen

Buchstaben durch Bilder tauschen, Buchstaben dann in den Tag -> Tags und Bilder gleichsetzen

Zeichen durch A-F tauschen

- Speichern/Laden auch als CSV wenn Datenbank offline ?

**3. Punktesystem**

• **Das Spiel startet mit 200 Punkten.**

• **Pro verstrichene Sekunde werden 2 Punkte abgezogen.**

• **Der minimale Punktestand ist 0.**

• **Die Berechnung erfolgt automatisch, sobald das Spiel endet.**

Gebe dem Form das Spiels eine Zählervariable int score = 200;

Implementiere einen Timer (Info Anita oder Google) und lasse ihn zum Spielstart mitlaufen

Ziehe wie besagt 2 Punkte pro Sekunde ab solange noch größer 0.

Gebe Zeit und Punkte am Ende aus (MessageBox win)

* optional wenn Zeit: Lege das Tablelayout in ein Panel und eines darüber (Layout, 2 Zeilen)
* Packe ins obere Panel den Timer und die Punkte. Ggf. ein Knopf für den Neustart.
* überlege spiel als verloren abzubrechen, wenn punkte 0
* Setze Spiel zurück nach Ende (win/lose) neue Form1 oder besser reset methode

**4. Speicherung des Punktestands**

• **Nach Spielende wird der erreichte Punktestand des Nutzers in der**

**Datenbank gespeichert.**

Nutze Entitäten und DAO

**• Dabei wird die Verbindung zum korrekten Nutzer über dessen ID hergestellt.**

Beachte ID im select statment

**Bonusideen (optional)**

• **Zeige eine Bestenliste mit den höchsten Punktzahlen.**

Nutze hierfür join aus Players und Games  
 Nutze ggf. eine weitere Form in/über MainForm mit Tablegrid

• **Ermögliche das Zurücksetzen des Spiels.**

Siehe optionales

• **Speichere zusätzlich die Spielzeit mit in der Datenbank.**

Siehe optionales

Beachte nullability von optionalen eigenschaften bei abruf/aufruf