

Spiel II

PIL download Python image library for GUI

Board class

spielbrett, Spieler koennen board class importieren

erspart Spielkarte einlesen

Board als defaultdict, zugriff gleich wie bei list of list [0][0] fuer erstes element in erster liste

stack mit coins

eigener stack mit coins von gestorbenen

Fields:

Liste von playern

stack of coins

matrix (Spielbrett)

derzeitige Reihenfolge fuer die spezifische Runde

Methods: get remaining coins

Player class

Fields:

Pfad vom Playerfile,

Spieler ID (Buchstabe)

wieviele muenzen habe ich

tot/nicht tot

Position

Methods:

getcoins

getplayer

getsequence

Zugriff z.b. player.getcoins()

Absolute pfade fuer die spieler kann jeder selber setzen

im directory wo die spieler sich befinden werden wird jeder Schreibrechte besitzen

Initialisierung:

Pfad zum board.txt

uebergabe vom pfad zum board.txt file, liest board.txt als matrix ein

einmal am Anfang wird das Brett file i.e. die Rohstruktur vom Brett (nur Matrix) uebergeben

einmal mit Zusatzinfo (Spieler, Muenzen, status, etc.)

Initialization:

Config – Check ob Spielende, aktuelle Konfiguration

Statusfile:

1. Board/Matrix
2. Spieler (coins/Antworten)
3. Reihenfolge der Spieler
4. Gesamtzahl remaining coins
5. configs

neue Statuse werden unten angefügt

Move:

returns SWEN oder nothing wenn player sich nicht bewegt
set player dead falls er einen move macht der toetet