

Informatik OOP Spiel Programm Zusammenfassung

Hier sind alle Informationen die vielleicht nicht sofort zu erkennen sind, jedoch ist das Programm sehr ausführlich auskommentiert also ist auch alles nochmal im Programm find bar.

Wir haben drei Funktionen: Einmal die Funktion „Vergleich“ die von der Funktion Spiel aufgerufen wird und in der, der Wert verglichen wird und dann auch direkt entschieden wird, ob die Karte auf den keep Stapel darf oder ob sie doch auf den throw Stapel muss. Des Weiteren werden verschiedene Dinge geprintet, die das Spiel einfacher machen, wenn man den einfachen Modus auswählt.

Die Funktion „Spiel“ ist das normale Spiel, sie ruft sich rekursiv selber wieder auf.

Die Funktion „einfachSpiel“ macht alles gleich aber es werden extra Dinge ausgegeben wie der Wert der Karte und der keep Stapel um das Spiel einfacher zu machen.

Kleinigkeiten sind noch Dinge wie die bunte Ausgabe oder dass die Ausgabe am Ende sich verändert je nachdem wie viele Fehler man gemacht hat.

Am Ende gibt es noch die Möglichkeit das Spiel direkt neu zu starten, auch kann man dann den Modus neu auswählen. Hier wird jedoch nicht noch einmal die Anleitung ausgegeben da der Spieler diese ja jetzt schon kennt.