**Java Projekt Dossier**

*Welche Spiele wollen wir programmieren?*~~-Tetris  
- Space Invaders~~  
***- Kasinospiel (evtl. Roulette)***  
**Erklärung des Spieles**

Einzelspieler, gegen Computer

1) Ein Menü wird angegeben mit Option «Lets Gamble!» und eine Option «Exit»

2) Der Spieler wird aufgefordert, eine zahl einzugeben und ein Geldbetrag zu zahlen

3) Wenn der Spieler gezahlt hat, gibt das Spiel eine zahl aus.

4)Stimmt der wert mit der zahle oder Farbe ein, bekommt der Spieler ein Multiplikator seines gezahlten Betrags.

5) Danach gibt ein Menü aus «Continue?» und «Exit»

6) Falls der Spieler Exit drückt, gibt das Spiel das Geld als Highscore aus

7) hat der Spieler kein Geld mehr, geht das Spiel zum Menü zurück.

**Erklärung Rollenverteilung**

Stefano: Zahlengenerator erstellen, Schwarz oder Rot, Geld Mechanik, High score berechnen

Euan: Startmenu, Exit Menu, Continue anziegen

**Verschiedene Tests**

Gibt es ein Menü aus?  
Kann der Spieler seine Auswahl treffen?  
Werden die Zahlen richtig gewählt?  
Wird das Vermögen richtig berechnet?  
Wird bei einem «Game Over» das Menu wieder angezeigt?

**Blackbox Test**

Startet das Spiel im Menü? Ja  Nein

|  |
| --- |
| Das spiel startet wie gewollt in einem provisorischen Menü, der Spieler kann auch eine taste Drücken um weiterzufahren. |

Funktioniert der Zahlengenerator komplett auf zufällige Basis? Ja  Nein

|  |
| --- |
| Euan hat einen Wunderbaren Job mit den Zahlengenerator gemacht. |

Wird bei einem «Game Over» das Menu wieder angezeigt? Ja  Nein

|  |
| --- |
| Wir haben das Geändert dass es dicht aus dem Spiel schmeisst. |

Funktioniert das Vermögen wie es soll?( Richtig gerechnet, = Highscore) Ja  Nein

|  |
| --- |
| Der Score funktioniert richtig, der Highscore aber nicht.  **fehler behoben: Es gab eine Anweisung die das Geld, bevor der Highscore anzeigt wurde, auf 0 setzte.** |

**Zeitplan**

06.06.24 Abgabe Dossier teil 1

09.06.24 Erstellung von Menus

11.06.24 Erste Tests

13.06.24 Bestenfalls Zahlengenerator + Test

18.06.24 Restliche Tests ausführen, evtl. Probleme beheben

20.06.24 Funktionierendes Produkt abgeben

**Journal Stefano**

**13.06.2024**

Heute haben wir eine Übung mit den Klassen «Circle», «someMath» und schlussendlich die «CircleExercise» besprochen. Ich hatte erstmals die Richtige Idee, habe die Klassen aber nicht in separate Dateien getan und keine neue Objekte mit der «new» Anweisung erstellt.

**20.06.2024**

Das Spiel ist fertig. Der Highscore wurde gefixt und die beliebige Zahl Auswahl beim Roulette ebenfalls richtig funktioniert. Dieser Fehler wurde mit einem try und catch, zusammen mit einer leichten Umstellung der Anweisungen behoben.

Ausserdem haben wir eine «info» Methode eingefügt, die eine Anleitung im Startmenu aufzeigt.  
Das Projekt ist eigentlich beendet.

Im Unterricht haben wir nochmals die UML angeschaut und besprochen. Und Natürlch am Projekt weitergearbeitet.  
  
**Reflexion**Ich finde es schade aber auch ein Segen zugleich, dass Euan sehr viel mehr zuhause gemacht hat als ich erwartet habe. Das hat natürlich dazu geführt dass die geplantem rollen nicht richtig eingehalten wurden und dass ich nicht so viel machen konnte wie ich wirklich in der Lage war.   
Wir haben extra das GUI zeug ausgelassen da der Code nicht für GUI gedacht war und wir auch dementsprechend weitergemacht haben.

Ein Bild, das Text, Screenshot, Design enthält.

Automatisch generierte Beschreibung**Klassendiagramm**

Es ist zu notieren, dass das ganze Programm innerhalb der selben Klasse geschrieben haben!