

# Wizard Kartenspiel

Nikola Oljaca

October 12, 2024

## 1 Einleitung

Dieses Projekt implementiert das Kartenspiel **Wizard** mit einem Standarddeck von 52 Karten. Die Regeln und die Funktionsweise des Spiels sind im folgenden Abschnitt beschrieben.

## 2 Spielregeln

- **Regel 1:** Der Spieler, der in einer Runde die meisten Karten gewinnt, gewinnt diese Runde. Am Ende des Spiels gewinnt der Spieler mit den meisten Runden. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl.
- **Regel 2:** Wählen Sie die Karte, die Sie spielen möchten, genau wie sie auf dem Bildschirm angezeigt wird.
- **Regel 3:** Die Trumpfkarte zählt höher als alle anderen Karten. Es kann jeweils nur eine Karte gespielt werden.

## 3 Karten

Die Karten werden wie folgt angezeigt (von hoch nach niedrig):

- Kreuz Ass (KreuzA)
- Pik König (PikK)
- Herz Dame (HerzD)
- Karo Bube (KaroB)
- Karo 10 (KaroX)
- 2-9 (Zahlenkarten)

## 4 Installation und Ausführung

Um das Spiel auszuführen, benötigen Sie Python 3.x. Stellen Sie sicher, dass Sie die benötigten Pakete installiert haben. Klonen Sie das Repository und führen Sie die Datei `Wizard_Card_Game.py` aus:

```
git clone https://github.com/NOljaca/Wizard_Card_Game
cd Wizard_Card_Game
python Wizard_Card_Game.py
```

## 5 Funktionen

- `create_cards()`: Erstellt und mischt das Kartendeck.
- `deal_cards(player_num, roundd)`: Teilt die Karten an die Spieler aus.
- `compare_cards(trump, cards)`: Vergleicht die gespielten Karten und bestimmt den Gewinner.
- `set_trump()`: Bestimmt zufällig eine Trumpfkarte.
- `main_loop(player_num, robot)`: Steuert den Ablauf des Spiels.

## 6 Beispiel für einen Spielablauf

Der Benutzer wird aufgefordert, die Anzahl der Spieler (2-5) und die Anzahl der Roboter auszuwählen. Nach dem Start des Spiels spielt jeder Spieler abwechselnd eine Karte, bis alle Karten gespielt sind. Der Gewinner jeder Runde wird basierend auf den Regeln ermittelt.

## 7 Testfälle

Das Skript enthält auch einige Testfälle zur Überprüfung der Funktionen. Diese können im Hauptteil des Codes gefunden werden.

## 8 Schlussfolgerung

Dieses Projekt ist eine einfache Implementierung des Wizard-Kartenspiels in Python. Es zeigt, wie man grundlegende Spielmechaniken und Interaktionen zwischen Spielern umsetzt.

## 9 Über den Autor

Für weitere Informationen besuchen Sie bitte mein GitHub-Profil: <https://github.com/NOljaca>.