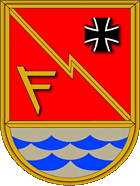
Schule Informationstechnik

der Bundeswehr



**Sprachausbildung Java**



**Übungen**

**„Wiederholungsaufgaben LN 1 Zusatzaufgaben“**

# Kniffel

Schreibe eine objektorientiert das Spiel Kniffel als Konsolenausgabe in vereinfachter Form. Als Ergebnis soll die unten angegebene Ausgabe mit entsprechenden Inhalten angezeigt werden.

Funktionsmöglichkeiten gem. [Kniffel – Wikipedia](https://de.wikipedia.org/wiki/Kniffel#Spielregeln) :

* Mehrere Spieler die nacheinander drankommen (Min. 1 – Mehr optional)
* Würfeln (Min. 1 – 3 Mal optional)
* 35 Bonuspunkte, wenn man mehr als 63 Punkte im Oberen Block hat
* Spielende wenn alle Blätter voll sind

Ausgabe NACH jedem Wurf:

|  |
| --- |
| **Ihr Spielzettel (Spieler 1):**  [Spiel] [Punkte]  Einer 4  Zweier  Dreier 9  Vierer  Fünfer  Sechser  **Summe oben 13**  **Bonus 0**  **Gesamt Oben 13**  Dreierpasch 12  Viererpasch  Full House  Kleine Straße  Große Straße  Kniffel  Chance  **Summe unten 12**  **Summe oben 13**  **GESAMT: 25**  **Wurf: 2-2-2-4-4**  **Oberer Block:** ***(1) Zweier:*** 2+2+2 = 6 (nur Summe der 2er zählen) ***(2)Vierer:*** 4+4 = 8 (nur Summe der 4er zählen)  **Unterer Block:** ***(3) Dreierpasch:*** 2+2+2 und 4+6 = 16 (Summe aller Augen) ***(4) Full House:*** Dreierpasch + Zweierpasch = 25 (Sonderwertung) ***(5) Chance:*** 2+2+2+4+6 = 16 (Summe aller Augen)  - Bitte wählen Sie die gewünschte Möglichkeit aus –  „NUTZEREINGABE“: 1  „AUSGABE“: Möglichkeit wurde bereits verwendet ODER  Zweier wurden mit 6 Punkten festgeschrieben  [entsprechend der Auswahl]  **--- Spieler 2 ist an der Reihe ---**  [Ausgabe von vorne] |

**HINWEIS:** Lösen sie die Aufgabe objektorientiert

Optionale Funktionen:

* Sonderpunkte für mehrere Kniffel-Würfe
* 3 Würfe
* Mehr als 1 Runde
* „Ihr Spielzettel“ soll nur angezeigt werden, wenn der Nutzer das möchte (Immer Nach dem eigenen Wurf möglich, soll danach aber natürlich noch seine Möglichkeit auswählen können)
* Mehr als 2 Spieler
* Nutzung von Varianten gem. [Kniffel – Wikipedia](https://de.wikipedia.org/wiki/Kniffel#Spielregeln).

Folgende Klassennutzung ist verbindlich:

|  |
| --- |
| /\*Wuerfel[Zeile][Spalte]  \* [Zeile] --> Entspricht der Möglichkeitenzeile - [0] wären z.B. die Mgl.Zeile "Einer"  \* [Spalte] --> Entspricht den genutzten Würfeln als Objekte mit deren unveränderlichen  \* Würfen (! unveränderlich !)  \*/public class Kniffelblatt {  private Wuerfel[][] blatt;  } |