

Abschlussarbeit - Konzept - Funktionale Analyse

Abschlussarbeit Funktionale Analyse

Platform: - PC, Laptop

- ↳ Kriterien:
 - größerer Bildschirm
 - bessere Lesbarkeit
 - übersichtlicher

Interaktion der Objekte:

- Spieler klickt auf Start
- dem Spieler werden dann 7 beliebige Karten zugewiesen (math.random)
- erster Spieler wird zufällig ausgewählt (math.random)
- Spieler zieht Karte (Click-Event)
 - ↳ Karte aus dem Deck wird in Handkarten gepusht → zufällig (math.random)
 - ↳ nur falls Spieler nicht eigene Karte legen kann.
- Zu Beginn des Spiels liegt schon eine zufällige Karte (math.random) auf dem Ablagestapel.
- Bei Ablagemöglichkeit des Spielers, klickt dieser auf die Karte, die er auf den Stapel legen möchte (click-Event).
 - ↳ dabei ist zu beachten!, dass der Wert, der vom Spieler aus dem Handkarten gezogenen Karte gleich dem ist, der auf dem Stapel liegt.
 - ↳ das gleiche gilt für Farbe!!!
- bei keiner Übereinstimmung => Error!
 - ↳ Karte wird nicht übernommen.
 - ↳ Ausnahmen: +4-Karte, Wunsch-Karte
- Sobald ein Spieler abgelegt hat ist der nächste dran.
- Wenn Gegenspieler = Computer, wird ihm zu jedem Zug, in dem er nicht kann, automatisch eine Karte vom Deck zugewiesen.
 - ↳ Kann der Computer doch wird ihm zufällig eine Handkarte rausgesucht und auf den Stapel gelegt.
(Wert v. Zahl), (if-Else)
- Falls der Computer keine Zahl-/Wertkarte findet, wählt er nur aus +4 u. Wunsch falls gegeben.

Karten - Varianten:

+2 : - legt ein Spieler diese Karte, wieder den~~s~~ Gegenspieler 2 Karten vom Stapel ziehen, außer der Gegenspieler besitzt auch eine +2 Karte. Diese darf dann gelegt werden. Der Gegenspieler nimmt dann +4.

- Gegenspieler = Computer: findet der Computer keine +2 Karte in Handkarten, werden autom. zufällig +2 vom Stapel dem Handkarten zugewiesen. Hat der Computer doch eine +2, legt er diese.

+4 : - gleiches Prinzip wie bei +2!
(Farbauswahl?)

reverse : ? - wäre bei 2 Spieler gleich zu ausspielen.

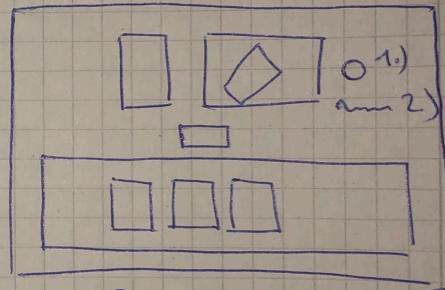
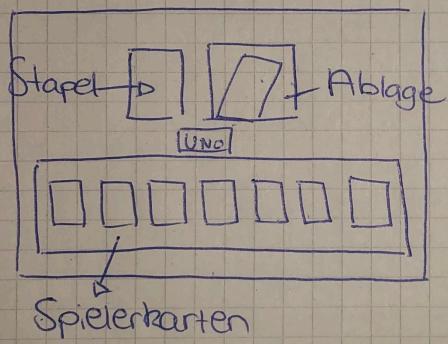
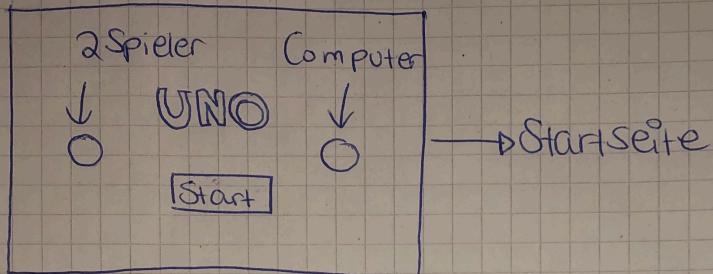
Aussetzen : - legt ein Spieler diese Karte, setzt der andere Spieler aus, indem der Spieler, der die Aussetz-Karte gelegt hat, noch eine legen darf.
- legt der Gegenspieler / Computer auch eine gilt das Selbe für ihn.

Wunsch : - legt der Spieler diese Karte, es ist der Wert / die Zahl auf dem Ablagenstapel irrelevant. Sie darf trotzdem gelegt werden.
Klickt der Spieler auf eine Karte mit seiner Wunschfarbe in seinem Deck wird dem Gegenspieler anhand Text / Grafik mitgeteilt welche Farbe er sich wünscht.
Hat der Gegenspieler / Computer auch eine Wunsch-Karte, wird diese gelegt und der Vorige Befehl wird übersprungen.

Computer : Computer wählt aus Karten, die gewünschte Farbe außer hat auch Wunsch!, dann die (if - else)

UNO: - bei nur noch einer Karte in Handkarten muss der Spieler mit Klick auf einen UNO-Button bestätigen, dass er nur noch 1 Karte hat. Tut er dies nicht, wird dies erkannt und er bekommt eine Karte vom Stapel.

Skizze



↳ Bei Wunsch entweder?

- 1.) Farbe wird angezeigt
- 2.) Text wird angezeigt