

Spielanleitung

Jass Spiel



Spiel erstellt von: Mauchle Frank, Mosimann Oliver, Wyser Pascal, Xhinovci Leon

IT-Projekt

Fachhochschule Nordwestschweiz

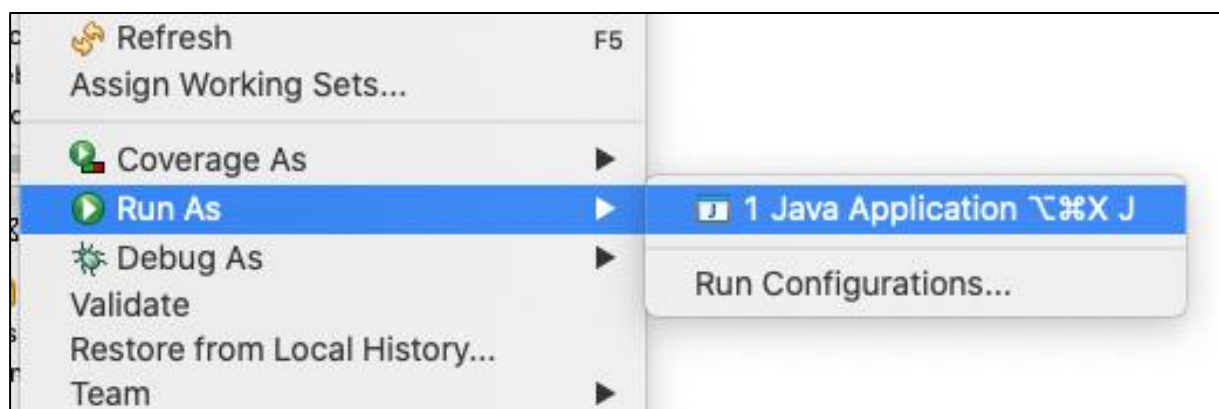
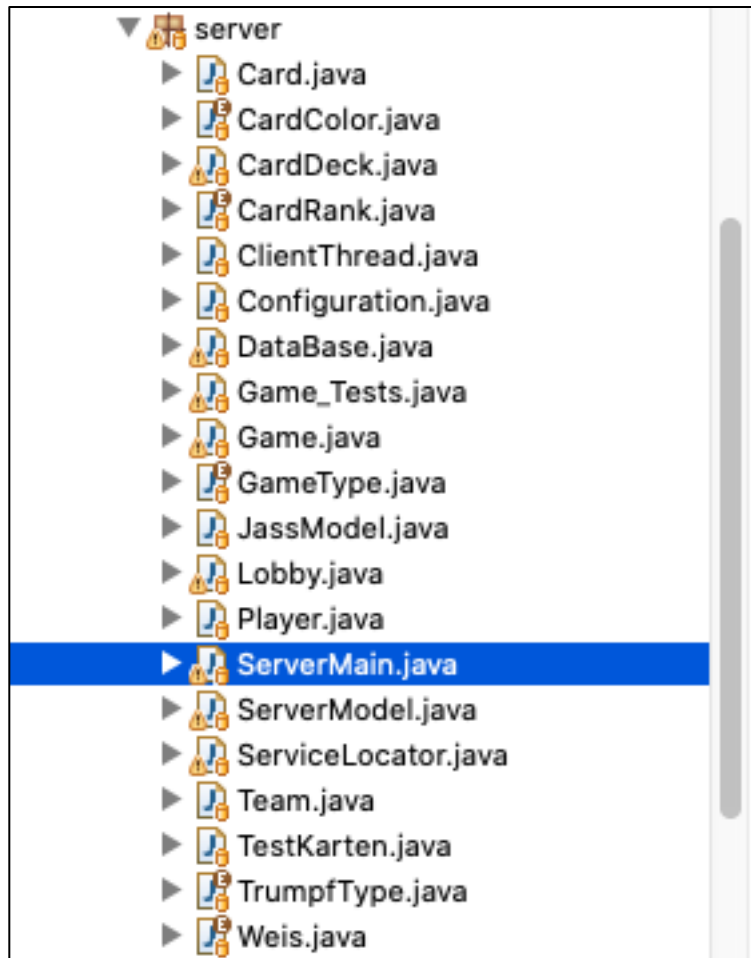
Dozenten: Prof. Bradley Richards & Lukas Frey

Inhaltsverzeichnis

Server starten	3
Client starten	4
Anmelden	5
Lobby	6
Spiel	7
Nächste Runde	8
Gewinner	9
Wir wünschen Ihnen viel Spass beim Jassen!	9

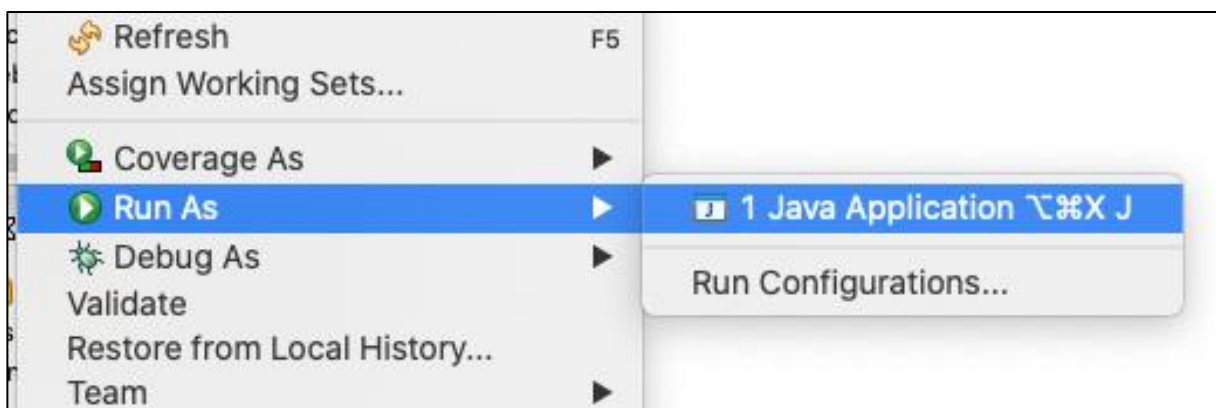
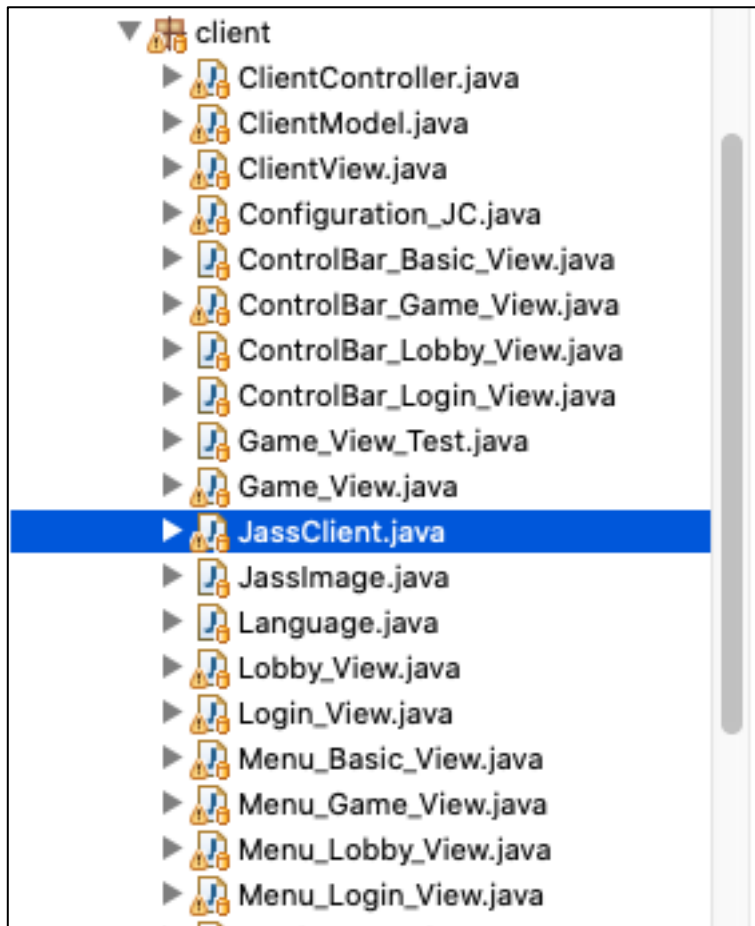
Server starten

Um das Spiel zu starten, müssen Sie als allererst den Server starten. Der befindet sich im Package „server“. Bitte klicken Sie auf die Klasse „ServerMain.java.“ Mittels eines Rechtsklicks auf die Klasse gelangen Sie zu den Optionen, welche Ihnen die Option „Run as“ anzeigt. Sie klicken bitte auf „Java Application.“ Sobald Sie den Server gestartet haben, können Sie sich dem nächsten Schritt widmen.



Client starten

Nachdem Sie den Server gestartet haben, müssen Sie vier verschiedene Clients starten, welche durch das gleiche Prinzip gestartet werden. Bitte Rechtsklick auf die Klasse „JassClient,“ welche sich im Package „client“ befindet. Indem Sie erneut auf „Run as“ → „Java Application“ klicken, starten Sie den ersten Client. Bitte diesen Vorgang vier Mal ausführen.



Anmelden

Indem Sie die Clients gestartet haben, öffnen sich vier Fenster, indem Sie sich anmelden können.

Sie haben die Möglichkeit die Sprache im Menu zu ändern, indem Sie auf „Sprache“ klicken. Im Menu sehen Sie ausserdem unter „Über...“ die aktuellste Version des Jass Spiels.

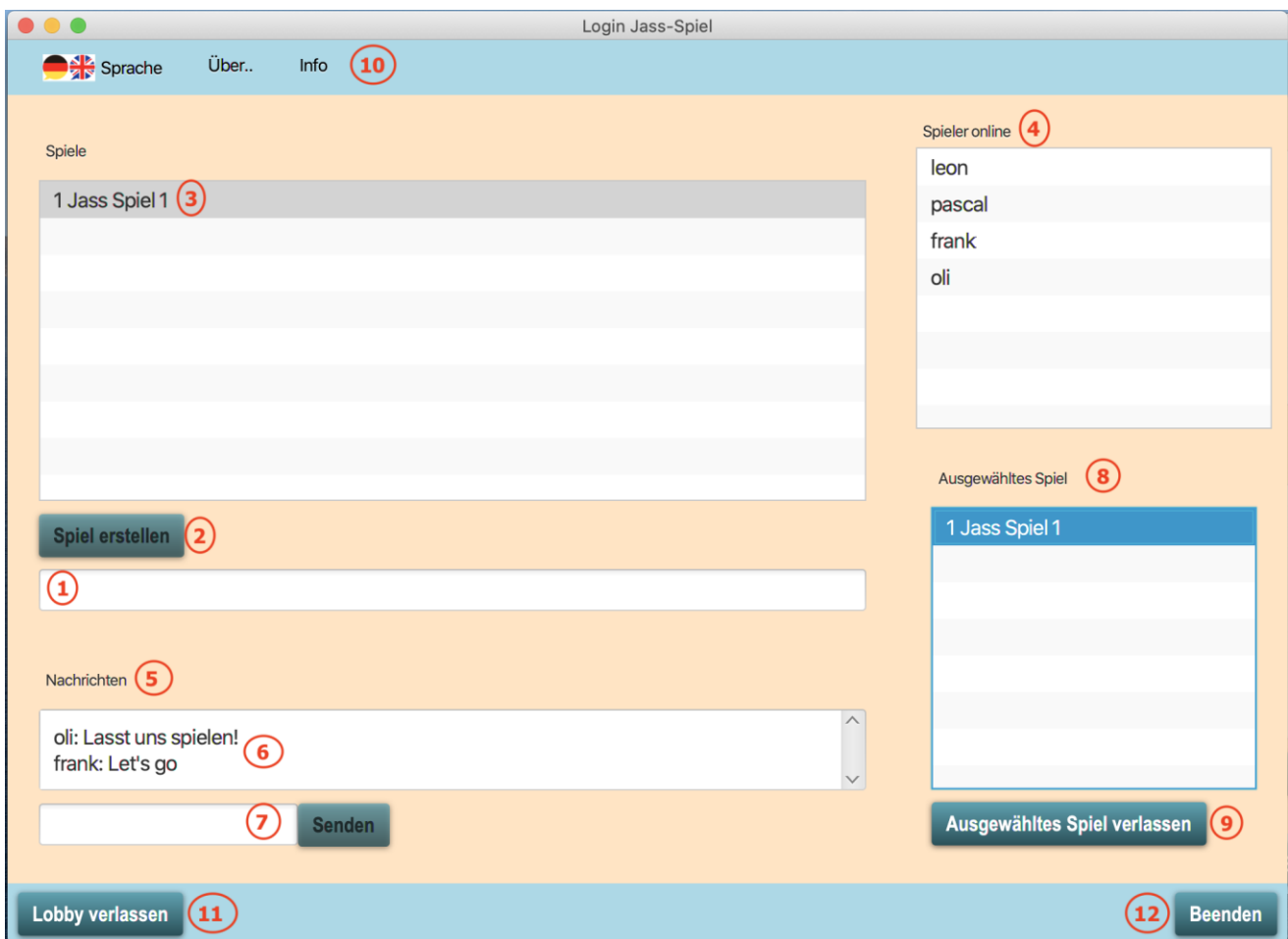
Sollten Sie noch nicht registriert sein, registrieren Sie sich bitte, indem Sie einen Benutzernamen eingeben und beliebiges Passwort und schliessen die Registration ab mit dem Klick auf den Button „Registrieren.“ Wenn Sie sich registriert haben, können Sie sich mit Ihren Login-Daten anmelden indem Sie Benutzernamen und Passwort eingeben und anschliessend auf „Anmelden“ klicken.“

Wenn Sie sich angemeldet haben, gelangen Sie in die Lobby.



Sollten Sie das Spiel dennoch verlassen und es zu einem späteren Zeitpunkt zu spielen, klicken Sie bitte auf den Button „Beenden.“

Lobby



Wenn Sie sich angemeldet haben, befinden Sie sich in der Lobby. Folgende Punkte haben folgende Funktionen:

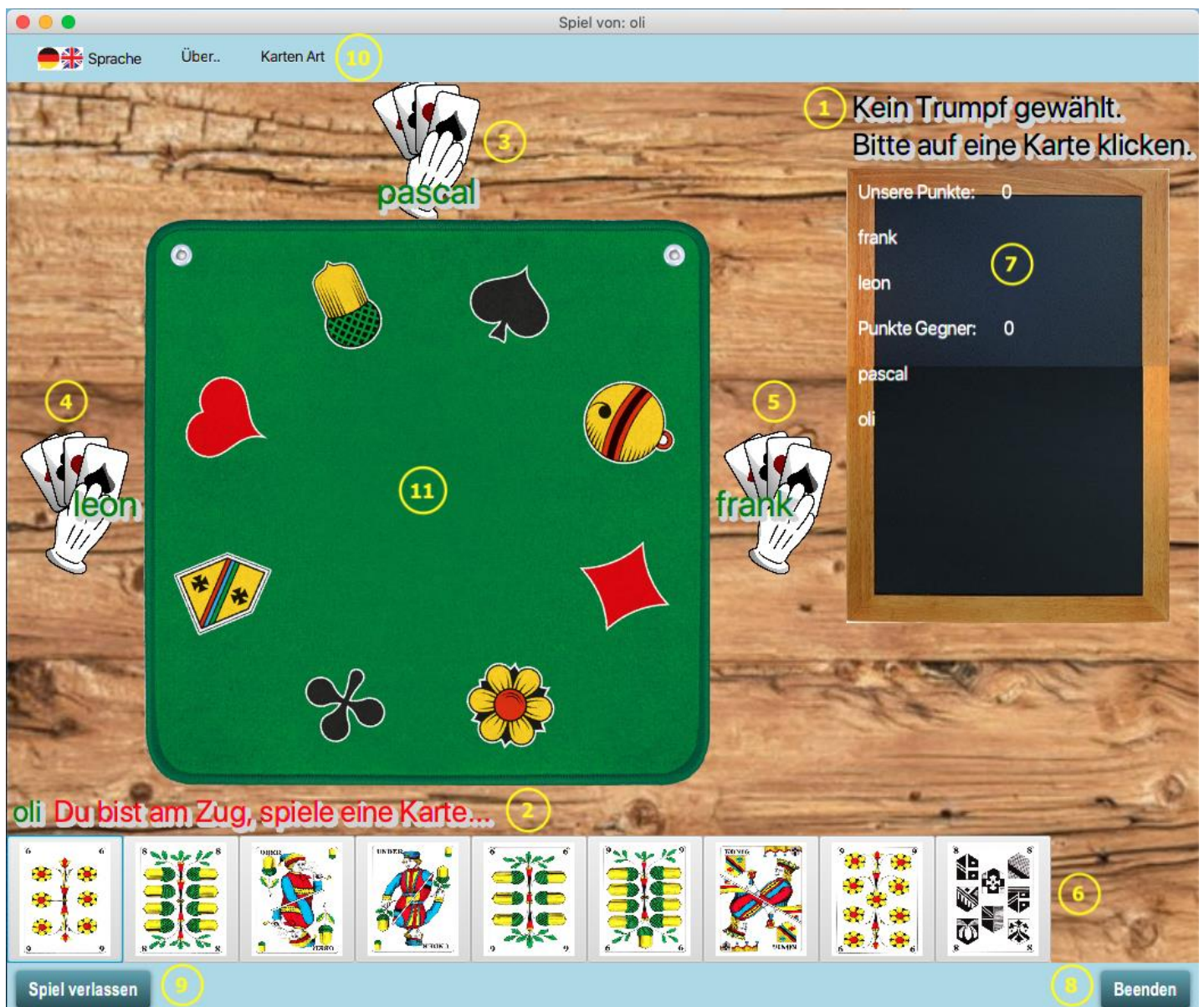
1. Hier können Sie den Namen erstellen, welches Ihr Spiel haben soll
2. Mit dem Button kreieren das Spiel mit dem Namen aus Punkt 1
3. Wenn Sie das Spiel erstellt haben, wird es in der Liste angezeigt. Indem Sie einen Doppelklick auf das erstellte Spiel tätigen, gelangen Sie in die Warteschlange der „Ausgewählten Spiele“ (8).
4. Hier sehen Sie, welche Spieler aktuell online sind.
5. Sie haben die Möglichkeit Nachrichten zu sehen, die andere Spieler und Sie senden.
6. Nachrichten, die gesendet wurden.
7. Hier können Sie eine Nachricht eingeben und mit dem Button „Senden“ senden.
8. Hier sehen Sie, für welches Spiel Sie sich auf die Warteschleife gesetzt haben. **Sobald** sich **4 Spieler** für das **gleiche Spiel** anmelden, gelangen Sie ins **Spiel** und somit ins **nächste Fenster**
9. Sie können das ausgewählte Spiel verlassen und ein anderes auswählen.
10. Hier verfügen über die Möglichkeit die Sprache zu ändern und Informationen über das Spiel zu erhalten
11. Indem Sie den Button „Lobby verlassen“ klicken, loggen Sie sich aus und gelangen in erneut in das Login-Fenster
12. Indem Sie den Button „Beenden“ klicken, beenden Sie das Programm und melden sich somit ab.

Spiel

Wenn Sie alle obigen Schritte getätigt haben und sich vier Spieler für das gleiche Spiel angemeldet haben, befinden Sie sich in einem neuen Fenster: dem Spiel-Fenster.

Hier können Sie nun anfangen zu spielen.

Bitte beachten Sie die einzelnen Punkte (nächste Seite).

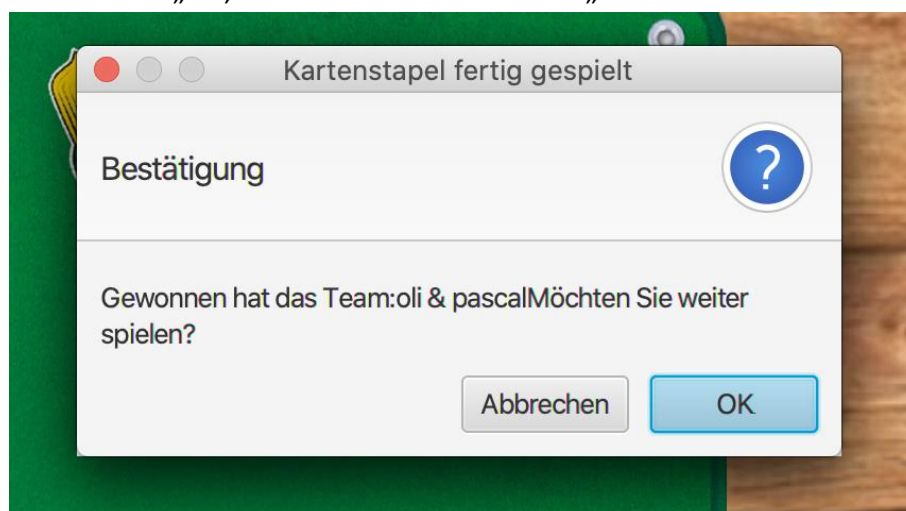


1. Als allererstes muss der erste Spieler, der am Zug ist, den Trumpf wählen. Das geschieht indem Sie eine beliebige Karte anklicken, welche Ihren gewünschte Trumpf-Farbe hat. Sobald Sie auf die gewünschte Karte klicken, erscheint an diesem Punkt das Trumpf-Symbol, dass Sie gewählt haben.
2. Hier sehen Sie, ob Sie am Zug sind oder Sie warten müssen bis die nächsten Spieler gespielt haben
3. Das ist Ihr Mitspieler
4. Gegner 1
5. Gegner 2
6. Sollten Sie am Zug sein, können Sie eine beliebige Karte spielen. Sollte eine oder mehrere Karte(n) ausgegraut sein, dann können Sie sie aufgrund der Jass-Regeln nicht spielen.
7. Hier sehen Sie die aktuellen Punktestände Ihres Teams und des Gegners.
8. Sollten Sie das Spiel vorzeitig beenden wollen, dann klicken Sie auf den Button „Beenden“ und somit melden Sie sich ab und das Programm schliesst sich.
9. Sollten Sie das Spiel verlassen und zurück in die Lobby gehen wollen, dann klicken Sie bitte auf den Button „Spiel verlassen“ und somit gelangen Sie wieder in die Lobby. Bitte beachten: Verlässt ein Spieler ein Spiel, werden die restlichen Spieler auch in die Lobby zurückkehren.
10. Hier verfügen über die Möglichkeit die Sprache zu ändern und Informationen über das Spiel zu erhalten. Des Weiteren haben Sie unter „Kartenart“ die Möglichkeit zwischen französischen und deutschen Karten zu wechseln. Die Karten können zwischen den Spielern unterschiedlich sein, was exklusiv nur bei uns möglich ist.
Achtung: Karten werden erst beim nächsten Zug gewechselt
11. Auf dem Jass-Teppich werden die gespielten Karten angezeigt

Bitte beachten Sie, dass nach offiziellen Schweizer Jass-Regeln gespielt wird.

Nächste Runde

Wenn die Runde beendet ist, zeigt es Ihnen an welches Team die Runde gewonnen hat und das System fragt Sie, ob Sie weiterspielen möchten. Möchten Sie weiterspielen, dann klicken Sie bitte auf „OK,“ ansonsten klicken Sie auf „abbrechen.“



Gewinner

Das Spiel dauert bis ein Team 1000 Punkte erreicht hat. Sollten ein Team diese Punktzahl erreichen zeigt das System den Gewinner an. Indem Sie anschliessend auf „OK“ klicken, gelangen Sie zurück in die Lobby, wo Sie ein neues Spiel erstellen können.

Wir wünschen Ihnen viel Spass beim Jassen!