WeinAchtsWichtel::Spielstand

- spielzeitStart
- meinMutex
- stapelPapierBemalt
- stapelVerpackt
- stapelSchlitten
- stapelZugestellt
- stapelVerpacktMax
- stapelSchlittenMaxHaltbarkeit
- stapelWichtelMax
- spielzeitGesamtlaenge und 10 mehr ...
- standartStapelPapierBemalt
- standartStapelVerpackt
- standartStapelSchlitten
- standartStapelZugestellt
- standartStapelVerpacktMax
- standartStapelSchlittenMax Haltbarkeit
- standartStapelWichtelMax
- + Spielstand()
- + ~Spielstand()
- + starteSpielzeit()
- + bekommeZeit()
- + setzeAufgabenabschluss()
- + halteSpielregeInEin()
- + bekommeSchlittenStatus()
- + bekommeStapelPapierBemalt()
- + bekommeStapelVerpackt()
- + bekommeStapelSchlitten() + bekommeStapelVerpacktMax()
- + bekommestapelSchlittenMax
- Haltbarkeit()
- + bekommeStapelZugestellt()
- + bekommeStapelWichtelMax()

WeinAchtsWichtel::Spielfeld

- spielfeld array
- ausgabeThread
- spielStatus
- breite
- hoehe
- ausgabe_verzoegerung
- + Spielfeld()
- + ~Spielfeld()
- + zahlZuBuchstabe()
- + verketteString() + setBereich()
- + bekommeBreite()
- + bekommeHoehe()
- generieren()
- ausgeben()
- leeren()
- ausgabeSchleife()

-meinSpielfeld -meinSpielstand

WeinAchtsWichtel::Spiel

- spielStatus
- benutzerEingabe
- eingabeThread
- wichtelVector - wichtelNamen
- wichtelNamenRichtig
- wichtelAufgabenRichtig
- nutzerKonsole
- spielschleife_verzoegerungbenutzerEingabeLaenge
- eingabe verzoegerung
- + Spiel()
- + ~Spiel()
- + spielStart()
- eingabe()
- verarbeiteEingabe()
- unterrichteSpielfeld()
- ablaufKonsoleneingabe()
- ueberpruefeSpielende()
- befehligeWichtel()
- schlittenAbfahrt()
- eingabeSchleife()