

# DV Projekt

## klassen

spielfeld *schiebe*

Drehe links/rechts/hoch/runter

Test ob voll ✓

Test ob 2048 erreicht ✓

Zählen wie oft drehen (für Topscore) ✓ ✓

Zahlfläche erstellen ✓

Return spieloberfläche

~~Anleitung~~

~~Get Anleitung~~

## spielmenü

neues spiel erstellen ✓

mit 4x4/5x5

get topscore ✓

get anleitung ✓

Zurück zu menü ✓

Darkmode ✓

## zahlflächen

Get zahl u. Farbe ✓

Set Zahl u. Farbe (2->4...) ✓

topscore

Get topscore

Set topscore

spiel

Main

GUI

Spiel

+ void zeigeMenue()  
+ void zeigeTopScore()  
+ void zeigeAnleitung()  
+ void neuesSpiel()  
+ boolean zugMoeglich()  
+ void zufallsZahl()  
- int anzahlZuge

Feld

+ int getZahl():  
+ void setZahl(int)

Topscore

- boolean setScore(int)  
+ String getScore()

Anleitung

+ String getAnleitung()