Protokoll:

GIT Link - <https://github.com/SeidlJohannes/monsterCardGame>

Ich habe mich mit der Struktur an das weather Beispiel gehalten und orientiere mich daran

In main wird das Routing zu den Controllern gemacht und in den Service files befindet sich die ganze Logik

Bei den Karten wollte ich ursprünglich in jedem Package Karten generieren und diese dann den Spielern zuordnen, aber ich denke es ist Datenbank-effizienter, wenn ich alle möglichen Karten erstelle und ihnen dann in einem Array Owner zuteile, also alle User die diese Karte gezogen haben.

Ein Bild, das Text, Diagramm, Screenshot, Reihe enthält.

Automatisch generierte Beschreibung