

C:\Users\Error\Desktop\JavaC#Difference\C#\Player.txt

```
1 using System;
2 using System.Collections.Generic;
3 using System.Text;
4
5 public class Player
6 {
7     //Constructor
8     public Player(bool isHuman, String name)
9     {
10         m_Punkte = 0;
11         m_isHuman = isHuman;
12         m_playerName = name;
13         totalPlayers++;
14         //m_playerId = totalPlayers -1;
15         m_stillPlaying = true;
16     }
17
18     public String getName()
19     {
20         return m_playerName;
21     }
22
23     public Zeichen getZeichen()
24     {
25         return m_Zeichen;
26     }
27
28     public void setZeichen(Zeichen zeichen)
29     {
30         m_Zeichen = zeichen;
31     }
32
33     public void AddPoint()
34     {
35         m_Punkte++;
36     }
37
38     public int GetPoints()
39     {
40         return m_Punkte;
41     }
42
43     public void SetPoints(int points)
44     {
45         m_Punkte = points;
46     }
47
48     //public int GetPlayerId()
49     //{
50     //    return m_playerId;
51     //}
52
53
54     private int m_Punkte; // wie viele punkte der spieler hat.
55     public bool m_isHuman; // falls true dann muss die eingabe selbst gemacht werden, falls falsch
56     private Zeichen m_Zeichen; // Das gewählte zeichen, zb Stein
57     //private int m_playerId; // zur eindeutigen identifikation, in diesem falle hatten wir es nicht
58     private String m_playerName; // Name des spieler
59     public bool m_stillPlaying; // ob er in dieser runde noch mitspielt oder bereits weggefallen
60     public static int totalPlayers; // Globale variable (da static) auf die wir zugreifen können
61 }
```

C:\Users\Error\AppData\Local\Temp___6176.tmp

```
1 public class Player
2 {
3     //Constructor
4     Player(boolean isHuman, String name)
5     {
6         m_Punkte = 0;
7         m_isHuman = isHuman;
8         m_playerName = name;
9         totalPlayers++;
10        //m_playerId = totalPlayers -1;
11        m_stillPlaying = true;
12    }
13
14    public String getName()
15    {
16        return m_playerName;
17    }
18
19    public Zeichen getZeichen()
20    {
21        return m_Zeichen;
22    }
23
24    public void setZeichen(Zeichen zeichen)
25    {
26        m_Zeichen = zeichen;
27    }
28
29    public void AddPoint()
30    {
31        m_Punkte++;
32    }
33
34    public int GetPoints()
35    {
36        return m_Punkte;
37    }
38
39    public void SetPoints(int points)
40    {
41        m_Punkte = points;
42    }
43
44    //public int GetPlayerId()
45    //{
46    //    return m_playerId;
47    //}
48
49
50    private int m_Punkte; // wie viele punkte der spieler hat.
51    public boolean m_isHuman; // falls true dann muss die eingabe selbst gemacht werden, falls f
52    private Zeichen m_Zeichen; // Das gewählte zeichen, zb Stein
53    //private int m_playerId; // zur eindeutigen identifikation, in diesem falle hatten wir es n
54    private String m_playerName; // Name des spieler
55    public boolean m_stillPlaying; // ob er in dieser runde noch mitspielt oder bereits weggefal
56    public static int totalPlayers; // Globale variable (da static) auf die wir zugreifen können
57 }
```