

application

SpielStein

- farbe : int
- img : Image
- blackStone : static Image
- whiteStone : static Image

- + getColor() : final int
- + getImage() : final Image

application

GewinnerController

- gewinnerPane : AnchorPane
- abbrechenButton : Button
- neuButton : Button
- gewinneriView :ImageView
- gewinnerText : Text
- spielController : SpielController
- gewinnerStage : Stage

- handleAbbrechenButton(ActionEvent event) : void
- handleNeuButton(ActionEvent event) : void
- setGewinnerImage(Image image) : void
- setDialogStage(Stage gewinnerStage) : void
- setGewinnerText(String s) : void
- setDialogSpielController(SpielController spielController):void