



“Letzte Karte”

Programmieren eines Spiels in Python und Tkinter von
Amos und Thilo

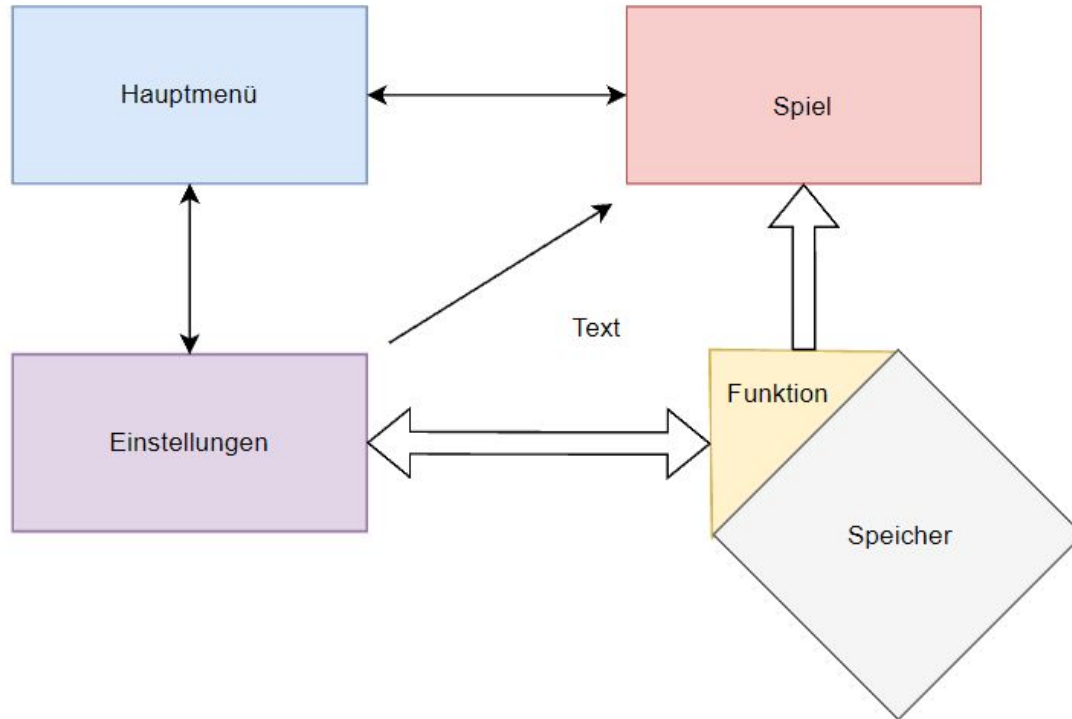


Inhalt

1. Idee
2. Struktur
3. Zwischenspeicher auslesen/speichern
4. Menü
5. Einstellungen
6. Spiel
7. Fazit



Struktur



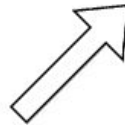
Legende:



≡ Interfaces



≡ Weiterleitung



≡ Datentransfer



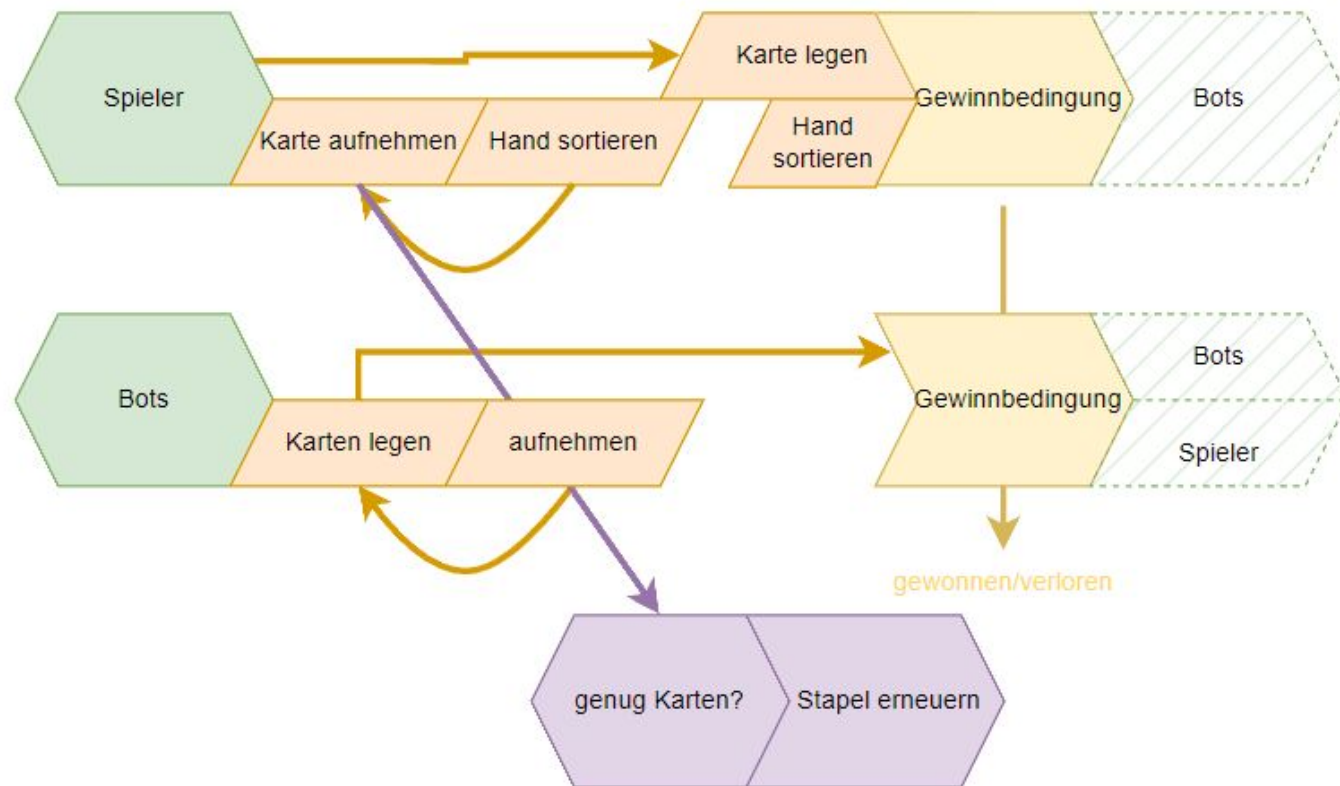
Zwischenspeicher auslesen/speichern



Menü und Einstellungen

Spiel







Ende

Haben Sie noch Fragen?



Bildquellen

<https://www.eggertspiele.de/spiele-ratgeber/tipps/kartenspiele/> - UNO

<https://www.frankana.de/de/kartenspiel-mau-mau-66-047.html> - Mau Mau

<https://www.flexibreaks.ag/groupon/hotelinfo-erfolgreich> - Smiley

<https://app.diagrams.net> - Diagramme