

Skyjo

Server → nur Module die der Server braucht

--init--.py

main.py → Serverhauptprogramm

network.py → Servernetzwerkfunktionen

game_logic.py → Spiellogikfunktionen (Threading, Verbindungsaufbau, Daten komprimieren, Anfragen an Client schicken, Client Daten empfangen)
(Spielzustand updaten, Karten verteilen/mischen, Punktzahlen merken, Spielerzüge starten / beenden...)

Client → nur Module die der Client braucht

--init--.py

main.py → Client Hauptprogramm

network.py → Clientnetzwerkfunktionen

(Serveranfragen handeln, Daten empfangen / komprimieren, Daten an Server zurücksenden)

GUI.py → Grafische Oberfläche

(Serveranfragen dem Nutzer grafisch anzeigen, Spielzustand grafisch anzeigen, Menüs, Startmenü, Lobby)

Common → Module die Server und Client nutzen

--init--.py

Player.py → Klasse mit Funktionen / Variablen der Spieler

Card.py → Klasse mit Funktionen / Variablen der Karten

Stack.py → Klasse für Kartenstapel

Game_state.py → Klasse für den Spielzustand

settings.py → Allg. Einstellungen für Server / Client

z.B. max. Spieleranzahl (Server)
oder Fenstergröße (Client)