

Spiel

Generated by Doxygen 1.9.1

1 Namespace Index	1
1.1 Namespace List	1
2 Class Index	3
2.1 Class List	3
3 File Index	5
3.1 File List	5
4 Namespace Documentation	7
4.1 Roulette Namespace Reference	7
5 Class Documentation	9
5.1 Roulette::Spiel Class Reference	9
5.1.1 Detailed Description	10
5.1.2 Constructor & Destructor Documentation	10
5.1.2.1 Spiel()	10
5.1.3 Member Function Documentation	10
5.1.3.1 bestenliste_return()	10
5.1.3.2 existiert_lobby()	11
5.1.3.3 farbe_zu_zahl()	11
5.1.3.4 get_lobby()	12
5.1.3.5 get_spiel_nr()	12
5.1.3.6 guthaben()	12
5.1.3.7 lobby_beitreten() [1/2]	13
5.1.3.8 lobby_beitreten() [2/2]	13
5.1.3.9 lobby_erstellen()	13
5.1.3.10 lobby_loeschen()	14
5.1.3.11 lobby_mitglieder()	14
5.1.3.12 lobbys_anzeigen()	14
5.1.3.13 lobbys_anzeigen_client()	14
5.1.3.14 mitspieler_anz()	14
5.1.3.15 runde_einer_lobby()	15
5.1.3.16 spiel_beginnen()	15
5.1.3.17 spiel_gestartet()	15
5.1.3.18 spielen()	16
5.1.3.19 wetten()	16
5.1.3.20 wetten_im_client_anzeigen()	17
5.1.3.21 wetten_pl()	17
5.1.3.22 zahl_der_lobby()	17
5.1.4 Member Data Documentation	18
5.1.4.1 lobbys	18
5.1.4.2 runden	18
5.1.4.3 spiel_nr	18

6 File Documentation	19
6.1 roulette/spiel.hpp File Reference	19
6.1.1 Detailed Description	19
Index	21

Chapter 1

Namespace Index

1.1 Namespace List

Here is a list of all namespaces with brief descriptions:

Roulette	7
------------------------------------	---

Chapter 2

Class Index

2.1 Class List

Here are the classes, structs, unions and interfaces with brief descriptions:

[Roulette::Spiel](#)

Die Klasse [Spiel](#) repräsentiert das Spielgeschehen einer Roulette-Lobby 9

Chapter 3

File Index

3.1 File List

Here is a list of all files with brief descriptions:

roulette/ spiel.hpp	
Hier findet die komplette Lobby verwaltung statt	19

Chapter 4

Namespace Documentation

4.1 Roulette Namespace Reference

Classes

- class [Spiel](#)

Die Klasse [Spiel](#) repräsentiert das Spielgeschehen einer Roulette-Lobby.

Chapter 5

Class Documentation

5.1 Roulette::Spiel Class Reference

Die Klasse [Spiel](#) repräsentiert das Spielgeschehen einer Roulette-Lobby.

```
#include <spiel.hpp>
```

Public Member Functions

- [Spiel](#) ()
Konstruktor der Spiel-Klasse.
- void [spiel_beginnen](#) (int lobby)
Startet das [Spiel](#) in einer bestimmten Lobby.
- int [spielen](#) (int lobby)
Führt eine Spielrunde in einer bestimmten Lobby aus.
- int [get_spiel_nr](#) ()
Gibt die Spielnummer zurück.
- int [lobby_erstellen](#) ()
Erstellt eine neue Lobby.
- bool [lobby_beitreten](#) (int lobby, std::string name)
Tritt einer bestehenden Lobby bei.
- bool [lobby_beitreten](#) (int lobby, std::string name)
Tritt einer bestehenden Lobby bei.
- void [wetten](#) (int lobby, std::string name, size_t betrag, std::string typ)
Platziert eine Wette in einer bestimmten Lobby.
- void [lobbys_anzeigen](#) ()
Zeigt die verfügbaren Lobbys an.
- std::vector< std::string > [lobbys_anzeigen_client](#) ()
Gibt die Liste der Lobbys für den Client zurück.
- RouletteSpiel [get_lobby](#) (int idx)
Gibt die Lobby an einem bestimmten Index zurück.
- size_t [guthaben](#) (int lobby, std::string name)
Gibt das Guthaben eines Spielers in einer bestimmten Lobby zurück.
- bool [existiert_lobby](#) (int lobby)
Überprüft, ob eine bestimmte Lobby existiert.

- void `lobby_loeschen` ()
Löscht eine bestimmte Lobby.
- `std::vector< std::string > lobby_mitglieder` (int lobby)
Gibt die Liste der Mitglieder einer bestimmten Lobby zurück.
- bool `spiel_gestartet` (int lobby)
Überprüft, ob das `Spiel` in einer bestimmten Lobby gestartet wurde.
- void `wetten_pl` (int lobby, std::string name, size_t betrag, std::string typ)
Platziert eine spezielle Wette in einer bestimmten Lobby.
- `std::vector< std::string > wetten_im_client_anzeigen` (int lobby)
Gibt die Liste der Wetten für den Client in einer bestimmten Lobby zurück.
- int `mitspieler_anz` (int lobby)
Gibt die Anzahl der Mitspieler in einer bestimmten Lobby zurück.
- `std::string farbe_zu_zahl` (int zahl, int lobby)
Gibt die Farbe zu einer bestimmten Zahl in einer bestimmten Lobby zurück.
- int `zahl_der_lobby` (int lobby)
Gibt die Zahl der Lobby zurück, in der ein bestimmtes `Spiel` stattfindet.
- int `runde_einer_lobby` (int lobby)
Gibt die aktuelle Runde einer bestimmten Lobby zurück.
- `std::vector< std::string > bestenliste_return` (int lobby)
Gibt die Bestenliste einer bestimmten Lobby zurück.

Private Attributes

- int `runden` = 10
- int `spiel_nr` = 1
- `std::vector< RouletteSpiel > lobbys`

5.1.1 Detailed Description

Die Klasse `Spiel` repräsentiert das Spielgeschehen einer Roulette-Lobby.

5.1.2 Constructor & Destructor Documentation

5.1.2.1 Spiel()

```
Roulette::Spiel::Spiel ( ) [inline]
```

Konstruktor der Spiel-Klasse.

5.1.3 Member Function Documentation

5.1.3.1 bestenliste_return()

```
std::vector<std::string> Roulette::Spiel::bestenliste_return (
    int lobby )
```

Gibt die Bestenliste einer bestimmten Lobby zurück.

Parameters

<i>lobby</i>	Die Lobby, deren Bestenliste abgerufen werden soll.
--------------	---

Returns

Die Bestenliste als Vektor von Zeichenketten.

5.1.3.2 existiert_lobby()

```
bool Roulette::Spiel::existiert_lobby (
    int lobby )
```

Überprüft, ob eine bestimmte Lobby existiert.

Parameters

<i>lobby</i>	Die Lobby, die überprüft werden soll.
--------------	---------------------------------------

Returns

True, wenn die Lobby existiert, ansonsten False.

5.1.3.3 farbe_zu_zahl()

```
std::string Roulette::Spiel::farbe_zu_zahl (
    int zahl,
    int lobby )
```

Gibt die Farbe zu einer bestimmten Zahl in einer bestimmten Lobby zurück.

Parameters

<i>zahl</i>	Die Zahl, für die die Farbe abgerufen werden soll.
<i>lobby</i>	Die Lobby, in der die Farbe abgerufen werden soll.

Returns

Die Farbe zu der angegebenen Zahl.

5.1.3.4 get_lobby()

```
RouletteSpiel Roulette::Spiel::get_lobby (
    int idx )
```

Gibt die Lobby an einem bestimmten Index zurück.

Parameters

<i>idx</i>	Der Index der gewünschten Lobby.
------------	----------------------------------

Returns

Die Lobby an dem angegebenen Index.

5.1.3.5 get_spiel_nr()

```
int Roulette::Spiel::get_spiel_nr ( )
```

Gibt die Spielnummer zurück.

Returns

Die Spielnummer.

5.1.3.6 guthaben()

```
size_t Roulette::Spiel::guthaben (
    int lobby,
    std::string name )
```

Gibt das Guthaben eines Spielers in einer bestimmten Lobby zurück.

Parameters

<i>lobby</i>	Die Lobby, in der das Guthaben abgerufen werden soll.
<i>name</i>	Der Name des Spielers, dessen Guthaben abgerufen werden soll.

Returns

Das Guthaben des Spielers in der Lobby.

5.1.3.7 lobby_beitreten() [1/2]

```
bool Roulette::Spiel::lobby_beitreten (
    int lobby,
    std::string name )
```

Tritt einer bestehenden Lobby bei.

Parameters

<i>lobby</i>	Die Lobby, der beigetreten werden soll.
<i>name</i>	Der Name des Spielers, der beitritt.

Returns

True, wenn der Beitritt erfolgreich war, ansonsten False.

5.1.3.8 lobby_beitreten() [2/2]

```
bool Roulette::Spiel::lobby_beitreten (
    int lobby,
    std::string name )
```

Tritt einer bestehenden Lobby bei.

Parameters

<i>lobby</i>	Die Lobby, der beigetreten werden soll.
<i>name</i>	Der Name des Spielers, der beitritt.

Returns

True, wenn der Beitritt erfolgreich war, ansonsten False.

5.1.3.9 lobby_erstellen()

```
int Roulette::Spiel::lobby_erstellen ( )
```

Erstellt eine neue Lobby.

Returns

Die Lobby-ID der neu erstellten Lobby.

5.1.3.10 lobby_loeschen()

```
void Roulette::Spiel::lobby_loeschen ( )
```

Löscht eine bestimmte Lobby.

5.1.3.11 lobby_mitglieder()

```
std::vector<std::string> Roulette::Spiel::lobby_mitglieder (
    int lobby )
```

Gibt die Liste der Mitglieder einer bestimmten Lobby zurück.

Parameters

<i>lobby</i>	Die Lobby, deren Mitgliederliste abgerufen werden soll.
--------------	---

Returns

Eine Liste der Mitglieder als Vektor von Zeichenketten.

5.1.3.12 lobbys_anzeigen()

```
void Roulette::Spiel::lobbys_anzeigen ( )
```

Zeigt die verfügbaren Lobbys an.

5.1.3.13 lobbys_anzeigen_client()

```
std::vector<std::string> Roulette::Spiel::lobbys_anzeigen_client ( )
```

Gibt die Liste der Lobbys für den Client zurück.

Returns

Eine Liste der Lobbys als Vektor von Zeichenketten.

5.1.3.14 mitspieler_anz()

```
int Roulette::Spiel::mitspieler_anz (
    int lobby )
```

Gibt die Anzahl der Mitspieler in einer bestimmten Lobby zurück.

Parameters

<i>lobby</i>	Die Lobby, deren Anzahl der Mitspieler abgerufen werden soll.
--------------	---

Returns

Die Anzahl der Mitspieler in der Lobby.

5.1.3.15 runde_einer_lobby()

```
int Roulette::Spiel::runde_einer_lobby (
    int lobby )
```

Gibt die aktuelle Runde einer bestimmten Lobby zurück.

Parameters

<i>lobby</i>	Die Lobby, deren Runde abgerufen werden soll.
--------------	---

Returns

Die aktuelle Runde der Lobby.

5.1.3.16 spiel_beginnen()

```
void Roulette::Spiel::spiel_beginnen (
    int lobby )
```

Startet das [Spiel](#) in einer bestimmten Lobby.

Parameters

<i>lobby</i>	Die Lobby, in der das Spiel gestartet werden soll.
--------------	--

5.1.3.17 spiel_gestartet()

```
bool Roulette::Spiel::spiel_gestartet (
    int lobby )
```

Überprüft, ob das [Spiel](#) in einer bestimmten Lobby gestartet wurde.

Parameters

<i>lobby</i>	Die Lobby, in der das Spiel überprüft werden soll.
--------------	--

Returns

True, wenn das [Spiel](#) gestartet wurde, ansonsten False.

5.1.3.18 spielen()

```
int Roulette::Spiel::spielen (  
    int lobby )
```

Führt eine Spielrunde in einer bestimmten Lobby aus.

Parameters

<i>lobby</i>	Die Lobby, in der das Spiel stattfindet.
--------------	--

Returns

Die gewinnende Zahl der Spielrunde.

5.1.3.19 wetten()

```
void Roulette::Spiel::wetten (  
    int lobby,  
    std::string name,  
    size_t betrag,  
    std::string typ )
```

Platziert eine Wette in einer bestimmten Lobby.

Parameters

<i>lobby</i>	Die Lobby, in der die Wette platziert werden soll.
<i>name</i>	Der Name des Spielers, der die Wette platziert.
<i>betrag</i>	Der Betrag der Wette.
<i>typ</i>	Der Typ der Wette.

5.1.3.20 wetten_im_client_anzeigen()

```
std::vector<std::string> Roulette::Spiel::wetten_im_client_anzeigen (
    int lobby )
```

Gibt die Liste der Wetten für den Client in einer bestimmten Lobby zurück.

Parameters

<i>lobby</i>	Die Lobby, deren Wettenliste abgerufen werden soll.
--------------	---

Returns

Eine Liste der Wetten als Vektor von Zeichenketten.

5.1.3.21 wetten_pl()

```
void Roulette::Spiel::wetten_pl (
    int lobby,
    std::string name,
    size_t betrag,
    std::string typ )
```

Platziert eine spezielle Wette in einer bestimmten Lobby.

Parameters

<i>lobby</i>	Die Lobby, in der die Wette platziert werden soll.
<i>name</i>	Der Name des Spielers, der die Wette platziert.
<i>betrag</i>	Der Betrag der Wette.
<i>typ</i>	Der Typ der Wette.

5.1.3.22 zahl_der_lobby()

```
int Roulette::Spiel::zahl_der_lobby (
    int lobby )
```

Gibt die Zahl der Lobby zurück, in der ein bestimmtes [Spiel](#) stattfindet.

Parameters

<i>lobby</i>	Die Lobby, deren Zahl abgerufen werden soll.
--------------	--

Returns

Die Zahl der Lobby.

5.1.4 Member Data Documentation

5.1.4.1 lobbys

```
std::vector<RouletteSpiel> Roulette::Spiel::lobbys [private]
```

5.1.4.2 runden

```
int Roulette::Spiel::runden = 10 [private]
```

5.1.4.3 spiel_nr

```
int Roulette::Spiel::spiel_nr = 1 [private]
```

The documentation for this class was generated from the following file:

- roulette/[spiel.hpp](#)

Chapter 6

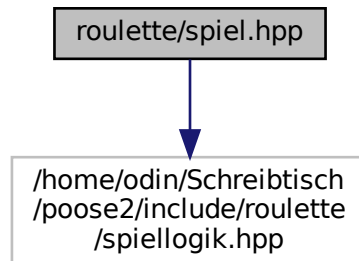
File Documentation

6.1 roulette/spiel.hpp File Reference

Hier findet die komplette Lobby verwaltung statt.

```
#include "/home/odin/Schreibtisch/poose2/include/roulette/spiellogik.hpp"
```

Include dependency graph for spiel.hpp:



Classes

- class [Roulette::Spiel](#)

Die Klasse [Spiel](#) repräsentiert das Spielgeschehen einer Roulette-Lobby.

Namespaces

- [Roulette](#)

6.1.1 Detailed Description

Hier findet die komplette Lobby verwaltung statt.

Grundsätzlich werden neue Lobbys im Array `lobbys` gespeichert. Dadurch wird ermöglicht, dass jedes Spiel in einer Lobby unabhängig von den Anderen ist. Jede Aktion wird dann auf der jeweiligen Lobby aufgerufen.

Index

bestenliste_return
 Roulette::Spiel, [10](#)

existiert_lobby
 Roulette::Spiel, [11](#)

farbe_zu_zahl
 Roulette::Spiel, [11](#)

get_lobby
 Roulette::Spiel, [11](#)

get_spiel_nr
 Roulette::Spiel, [12](#)

guthaben
 Roulette::Spiel, [12](#)

lobby_beitreten
 Roulette::Spiel, [12](#), [13](#)

lobby_erstellen
 Roulette::Spiel, [13](#)

lobby_loeschen
 Roulette::Spiel, [13](#)

lobby_mitglieder
 Roulette::Spiel, [14](#)

lobbys
 Roulette::Spiel, [18](#)

lobbys_anzeigen
 Roulette::Spiel, [14](#)

lobbys_anzeigen_client
 Roulette::Spiel, [14](#)

mitspieler_anz
 Roulette::Spiel, [14](#)

Roulette, [7](#)

roulette/spiel.hpp, [19](#)

Roulette::Spiel, [9](#)

 bestenliste_return, [10](#)

 existiert_lobby, [11](#)

 farbe_zu_zahl, [11](#)

 get_lobby, [11](#)

 get_spiel_nr, [12](#)

 guthaben, [12](#)

 lobby_beitreten, [12](#), [13](#)

 lobby_erstellen, [13](#)

 lobby_loeschen, [13](#)

 lobby_mitglieder, [14](#)

 lobbys, [18](#)

 lobbys_anzeigen, [14](#)

 lobbys_anzeigen_client, [14](#)

 mitspieler_anz, [14](#)

 runde_einer_lobby, [15](#)

 runden, [18](#)

 Spiel, [10](#)

 spiel_beginnen, [15](#)

 spiel_gestartet, [15](#)

 spiel_nr, [18](#)

 spielen, [16](#)

 wetten, [16](#)

 wetten_im_client_anzeigen, [16](#)

 wetten_pl, [17](#)

 zahl_der_lobby, [17](#)

runde_einer_lobby
 Roulette::Spiel, [15](#)

runden
 Roulette::Spiel, [18](#)

Spiel
 Roulette::Spiel, [10](#)

spiel_beginnen
 Roulette::Spiel, [15](#)

spiel_gestartet
 Roulette::Spiel, [15](#)

spiel_nr
 Roulette::Spiel, [18](#)

spielen
 Roulette::Spiel, [16](#)

wetten
 Roulette::Spiel, [16](#)

wetten_im_client_anzeigen
 Roulette::Spiel, [16](#)

wetten_pl
 Roulette::Spiel, [17](#)

zahl_der_lobby
 Roulette::Spiel, [17](#)