



## Allgemeine Hinweise

- Aus Gründen der Übersicht werden im Klassendiagramm keine Getter-Methoden dargestellt
- Soweit nicht anders angegeben, sollen Konstruktoren, Setter, Getter Methoden wie gewohnt implementiert werden

## Hinweis zur Klasse *CardColorDice*

Die Methode `void rollTheDice()` soll mit einer gleichverteilten Wahrscheinlichkeit der Kartenfarbe (`cardColor`) einen Wert zuweisen

## Hinweis zur Klasse *ValueDice*

Die Methode `void rollTheDice()` soll mit einer gleichverteilten Wahrscheinlichkeit dem Wert (`value`) eine Zahl zwischen 1 und 6 zuweisen

## Hinweis zur Klasse *ShadeSymbolDice*

Die Methode `void rollTheDice()` soll mit einer gleichverteilten Wahrscheinlichkeit dem Formensymbol (`shadeSymbol`) einen Wert zuweisen

## Hinweise zur Klasse *Player*

- Die Methode `void addPoints(points: int)` soll die Punkte des Spielers (`points`) um die eingehenden Punkte erhöhen
- Die Methode `void deductPoints(points: int)` soll die Punkte des Spielers (`points`) um die eingehenden Punkte reduzieren

## Hinweise zum Würfelspiel

- Anzahl Spieler: 2
- Würfel: 1 Formenwürfel, 1 Zahlenwürfel
- Ablauf:
  - Beide Spieler sollen zu Beginn des Spiels ihre Namen eingeben
  - Beide Spieler sollen das Spiel mit 100 Punkte beginnen
  - Beide Spieler sollen abwechselnd solange zwei Würfel werfen, bis einer der beiden Spieler keine Punkte mehr hat
  - In jeder Runde verliert der Spieler mit dem schlechteren Wurfwert Punkte (die Differenz der beiden Wurfwerte)
- Hinweis: Der Wurfwert berechnet sich als Produkt aus dem Zahlenwert des Zahlenwürfels und der Anzahl Ecken des gewürfelten Formensymbols
- Hinweis: nicht alle Objekte werden im Hauptspiel benutzt, dennoch sollen diese implementiert werden wie im UML Diagramm dargestellt