



<<Java Class>>  
**NeuesSpiel**  
Schnaps2gether.GUI

NeuesSpiel()

onCreate(Bundle):void

onCreateOptionsMenu(Menu):boolean

onOptionsItemSelected(MenuItem):boolean

zweierSchnapsen(View):void

dreierSchnapsen(View):void

viererSchnapsen(View):void

abbrechen(View):void

<<Java Class>>  
**Lobby**  
Schnaps2gether.GUI

SPIELSTART: String

CLIENT2: String

CLIENT3: String

CLIENT4: String

appContext: Context

spieleListView: ListView

spieleListe: ArrayList<String>

spieleIdListe: ArrayList<String>

adapterSpieleListView: ArrayAdapter<String>

spielerName: String

spielTyp: int

m\_IsHost: boolean

m\_GoogleApiClient: GoogleApiClient

endpointIds: ArrayList<String>

deviceIds: ArrayList<String>

NETWORK\_TYPES: int[]

isc1: boolean

isc2: boolean

isc3: boolean

Lobby()

onCreate(Bundle):void

onCreateOptionsMenu(Menu):boolean

onOptionsItemSelected(MenuItem):boolean

neu(View):void

beitreten(View):void

onConnected(Bundle):void

onConnectionSuspended(int):void

onEndpointFound(String,String,String,String):void

onEndpointLost(String):void

onMessageReceived(String,byte[],boolean):void

onDisconnected(String):void

onConnectionFailed(ConnectionResult):void

onStart():void

isConnectedToNetwork():boolean

startAdvertising():void

startDiscovery():void

connectTo(String,String):void


onConnectionRequest(String,String,String,byte[]):void


onSaveInstanceState(Bundle):void

onClick(View):void

abbrechenLobby(View):void



<<Java Class>>	
	<b>Spielfeld2</b>
Schnaps2gether.GUI	
<ul style="list-style-type: none"><li>spiel: Spiel2</li><li>imageView_karte1: ImageView</li><li>imageView_karte2: ImageView</li><li>imageView_karte3: ImageView</li><li>imageView_karte4: ImageView</li><li>imageView_karte5: ImageView</li><li>handkartenImages: ArrayList&lt;ImageView&gt;</li><li>imageView_trumpf: ImageView</li><li>imageView_deck: ImageView</li><li>imageView_eigeneKarte: ImageView</li><li>imageView_karteGegner: ImageView</li><li>imageView_trumpflcon: ImageView</li><li>stichEigeneKarteG: ImageView</li><li>stichGegnerKarteG: ImageView</li><li>stichDeckG: ImageView</li><li>buttonZudrehen: Button</li><li>button20er: Button</li><li>button40er: Button</li><li>buttonTrumpfTauschen: Button</li><li>herz20er: MenuItem</li><li>karo20er: MenuItem</li><li>pik20er: MenuItem</li><li>kreuz20er: MenuItem</li><li>selbst: Spieler</li><li>gegnerischeKarte: Karte</li><li>trumpfkarte: Karte</li><li>schummelnAktiv: boolean</li><li>handkartenNummerZumSchummeln: int</li><li>bummerl: Bummerl2</li><li>pruefegestochenG: boolean</li><li>txt_BummerlSelbst: TextView</li><li>txt_BummerlGegner: TextView</li><li>txt_PunkteSelbst: TextView</li><li>stichImages: ArrayList&lt;ImageView&gt;</li><li>stichK1: ImageView</li><li>stichK2: ImageView</li><li>stichK3: ImageView</li><li>stichK4: ImageView</li><li>stichK5: ImageView</li><li>stichK6: ImageView</li><li>stichK7: ImageView</li><li>stichK8: ImageView</li><li>stichK9: ImageView</li><li>stichK10: ImageView</li><li>stichK11: ImageView</li><li>stichK12: ImageView</li><li>stichK13: ImageView</li><li>stichK14: ImageView</li><li>stichK15: ImageView</li><li>stichK16: ImageView</li><li>istdran: int</li></ul>	

<<Java Class>>	
	<b>Spielfeld2Host</b>
Schnaps2gether.GUI	
<ul style="list-style-type: none"><li>KARTEGESPIELT: String</li><li>WEITER: String</li><li>PUNKTE: String</li><li>ZUGEDREHT: String</li><li>ANGESAGT20ER: String</li><li>ANGESAGT40ER: String</li><li>TRUMPFGETAUSCHT: String</li><li>SPIELEND: String</li><li>BUMMERL: String</li><li>HANDKARTEN: String</li><li>TRUMPFKARTE: String</li><li>ZUGENDE: String</li><li>DISCONNECT: String</li><li>STAPELLEER: String</li><li>SCHUMMELN: String</li><li>SCHUMMELNUNTERBUNDEN: String</li><li>SCHUMMELKARTEN: String</li><li>NAMEGEGNER: String</li><li>mlsHost: boolean</li><li>mGoogleApiClient: GoogleApiClient</li><li>endpointIDs: ArrayList&lt;String&gt;</li><li>appContext: Context</li><li>spiel: Spiel2</li><li>imageView_karte1: ImageView</li><li>imageView_karte2: ImageView</li><li>imageView_karte3: ImageView</li><li>imageView_karte4: ImageView</li><li>imageView_karte5: ImageView</li><li>handkartenImages: ArrayList&lt;ImageView&gt;</li><li>stichEigeneKarteG: ImageView</li><li>stichGegnerKarteG: ImageView</li><li>stichDeckG: ImageView</li><li>imageView_trumpf: ImageView</li><li>imageView_deck: ImageView</li><li>imageView_eigeneKarte: ImageView</li><li>imageView_karteGegner: ImageView</li><li>imageView_trumpflcon: ImageView</li><li>auge_lcon: ImageView</li><li>stichK1: ImageView</li><li>stichK2: ImageView</li><li>stichK3: ImageView</li><li>stichK4: ImageView</li><li>stichK5: ImageView</li><li>stichK6: ImageView</li><li>stichK7: ImageView</li><li>stichK8: ImageView</li><li>stichK9: ImageView</li><li>stichK10: ImageView</li><li>stichK11: ImageView</li><li>stichK12: ImageView</li><li>stichK13: ImageView</li></ul>	

<<Java Cla	
	<b>Spielfeld4</b>
Schnaps2gethe	
<ul style="list-style-type: none"><li>KARTEGESPIELT: String</li><li>KARTENSPIELBAR: Strin</li><li>PUNKTE: String</li><li>TRUMPFANSAGEN: Strin</li><li>ANGESAGT20ER: String</li><li>ANGESAGT40ER: String</li><li>SPIELANSAGEN: String</li><li>SPIELRUNDENENDE: Str</li><li>SPIELSTART: String</li><li>HANDKARTEN: String</li><li>TRUMPPFARBE: String</li><li>SPIELEND: String</li><li>DISCONNECT: String</li><li>AUFDREHEN: String</li><li>FLECKEN: String</li><li>SPIEL: String</li><li>NAMENGEGER: String</li><li>SPIELER1: int</li><li>SPIELER2: int</li><li>SPIELER3: int</li><li>SPIELER4: int</li><li>HERZ: String</li><li>KARO: String</li><li>PIK: String</li><li>KREUZ: String</li><li>SCHNAPSER: String</li><li>LAND: String</li><li>KONTRASCHNAPSER: S</li><li>BAUERNSCHNAPSER: S</li><li>KONTRABAUERNSCHNA</li><li>FARBENJODLER: String</li><li>HERRENJODLER: String</li><li>mlsHost: boolean</li><li>mGoogleApiClient: Google</li><li>endpointIDs: ArrayList&lt;Str</li><li>appContext: Context</li><li>imageView_karte1: Image</li><li>imageView_karte2: Image</li><li>imageView_karte3: Image</li><li>imageView_karte4: Image</li><li>imageView_karte5: Image</li><li>handkartenImages: Arrayl</li><li>imageView_eigeneKarte:</li><li>imageView_karteGegner1</li><li>imageView_karteMitspiele</li><li>imageView_karteGegner2</li><li>imageView_trumpflcon: In</li><li>button20er: Button</li><li>button40er: Button</li><li>buttonTrumpfAnsagen: Bu</li><li>buttonSpielAnsagen: Butte</li></ul>	

~h2  
0..1

ss>>  
**Client**  
er.GUI  
  
g  
  
g  
  
ing  
  
  
  
  
  
  
  
  
tring  
tring  
PSEF: String  
  
  
eApiClient  
ring>  
  
:View  
:View  
:View  
:View  
:View  
List<ImageView>  
ImageView  
l: ImageView  
r: ImageView  
?: ImageView  
nageView  
  
  
tton  
on





<<Java Class>>  
**Spiefeld3Client**  
Schnaps2gether.GUI  
  
KARTEGESPIELT: String  
WEITER: String  
PUNKTE: String  
FLECKEN: String  
ANGESAGT20ER: String  
ANGESAGT40ER: String  
TALONGETAUSCHT: String  
SPIELENDE: String  
BUMMERL: String  
HANDKARTEN: String  
TRUMPFKARTE: String  
ZUGENDE: String  
DISCONNECT: String  
TRUMPPFARBE: String  
TRUMPFANSAGEN: String  
SPIEL: String  
AUFGEDECKT: String  
SPIELANSAGEN: String  
TALONTAUSCHEN: String  
NAMENGEGER: String  
GEGENFLECKEN: String  
GEGENGEFLECKT: String  
GEFLECKT: String  
NICHTGEFLECKT: String  
NICHTGEGENGEFLECKT: String  
mIsHost: boolean  
mGoogleApiClient: GoogleApiClient  
endpointIDs: ArrayList<String>  
appContext: Context  
kartenSpielbar: ArrayList<Boolean>  
imageView\_karte1: ImageView  
imageView\_karte2: ImageView  
imageView\_karte3: ImageView  
imageView\_karte4: ImageView  
imageView\_karte5: ImageView  
imageView\_karte6: ImageView  
handkartenImages: ArrayList<ImageView>  
imageView\_trumpf: ImageView  
imageView\_eigeneKarte: ImageView  
imageView\_karteGegner1: ImageView  
imageView\_karteGegner2: ImageView  
imageView\_trumpflcon: ImageView  
imageView\_talonkarte1: ImageView  
imageView\_talonkarte2: ImageView  
imageView\_Stich1: ImageView  
imageView\_Stich2: ImageView  
imageView\_Stich3: ImageView  
button20er: Button  
button40er: Button  
spieleAnsaagbar: ArrayList<String>  
buttonTalonTauschen: Button

popupNeuesSpiel(View):void  
onMenuItemClick(MenuItem):boolean  
  
~h3 0..1  
  
<<Java Class>>  
**Spiefeld3Host**  
Schnaps2gether.GUI  
  
KARTEGESPIELT: String  
WEITER: String  
PUNKTE: String  
FLECKEN: String  
ANGESAGT20ER: String  
ANGESAGT40ER: String  
TALONGETAUSCHT: String  
SPIELENDE: String  
BUMMERL: String  
HANDKARTEN: String  
TRUMPFKARTE: String  
ZUGENDE: String  
DISCONNECT: String  
TRUMPPFARBE: String  
TRUMPFANSAGEN: String  
SPIEL: String  
AUFGEDECKT: String  
SPIELANSAGEN: String  
TALONTAUSCHEN: String  
NAMENGEGER: String  
GEGENFLECKEN: String  
GEGENGEFLECKT: String  
GEFLECKT: String  
NICHTGEFLECKT: String  
NICHTGEGENGEFLECKT: String  
mIsHost: boolean  
mGoogleApiClient: GoogleApiClient  
endpointIDs: ArrayList<String>  
appContext: Context  
spiel: Spiel3  
imageView\_karte1: ImageView  
imageView\_karte2: ImageView  
imageView\_karte3: ImageView  
imageView\_karte4: ImageView  
imageView\_karte5: ImageView  
imageView\_karte6: ImageView  
handkartenImages: ArrayList<ImageView>  
imageView\_trumpf: ImageView  
imageView\_eigeneKarte: ImageView  
imageView\_karteGegner1: ImageView  
imageView\_karteGegner2: ImageView  
imageView\_trumpflcon: ImageView  
trumpffarbe: String  
button20er: Button  
button40er: Button  
buttonSpielAnsagen: Button  
buttonTrumpfansagen: Button  
buttonFlecken: Button  
buttonGegenflecken: Button  
buttonWeiter: Button  
buttonTalonTauschen: Button

<<Java Class>>

## Spielfeld2Client




















































Schnaps2gether.GUI

-  KARTEGESPIELT: String
-  WEITER: String
-  PUNKTE: String
-  ZUGEDREHT: String
-  ANGESAGT20ER: String
-  ANGESAGT40ER: String
-  TRUMPFGETAUSCHT: String
-  SPIELENDE: String
-  BUMMERL: String
-  HANDKARTEN: String
-  TRUMPFKARTE: String
-  ZUGENDE: String
-  DISCONNECT: String
-  STAPELLEER: String
-  SCHUMMELN: String
-  SCHUMMELNUNTERBUNDEN: String
-  SCHUMMELKARTEN: String
-  NAMEGEGNER: String
  -  mIsHost: boolean
  -  mGoogleApiClient: GoogleApiClient
  -  endpointIDs: ArrayList<String>
  -  appContext: Context
  -  imageView\_karte1: ImageView
  -  imageView\_karte2: ImageView
  -  imageView\_karte3: ImageView
  -  imageView\_karte4: ImageView
  -  imageView\_karte5: ImageView
  -  handkartenImages: ArrayList<ImageView>
  -  imageView\_trumpf: ImageView
  -  imageView\_deck: ImageView
  -  imageView\_eigeneKarte: ImageView
  -  imageView\_karteGegner: ImageView
  -  imageView\_trumpflcon: ImageView
  -  sauge\_lcon: ImageView
  -  buttonZudreihen: Button
  -  button20er: Button
  -  button40er: Button
  -  buttonTrumpfTauschen: Button
  -  herz20er: MenuItem
  -  karo20er: MenuItem
  -  pik20er: MenuItem
  -  kreuz20er: MenuItem
  -  selbst: Spieler
  -  kartenSpielbar: ArrayList<Boolean>
  -  gegnerischeKarte: Karte
  -  eigeneKarte: Karte
  -  trumpfkarte: Karte
  -  punkteSelbst: TextView
  -  BpunkteSelbst: TextView
  -  BpunkteGegner: TextView
  -  txt\_GegnerName: TextView

<<Java Class>>

## Spielfeld4Host

Schnaps2gether.GUI

-  KARTEGESPIELT: String
-  KARTENSPIELBAR: String
-  PUNKTE: String
-  TRUMPFANSAGEN: String
-  ANGESAGT20ER: String
-  ANGESAGT40ER: String
-  SPIELANSAGEN: String
-  SPIELRUNDENENDE: String
-  SPIELSTART: String
-  HANDKARTEN: String
-  TRUMPF FARBE: String
-  SPIELENDE: String
-  DISCONNECT: String
-  AUFDREHEN: String
-  FLECKEN: String
-  SPIEL: String
-  NAMENGEGER: String
-  SPIELER1: int
-  SPIELER2: int
-  SPIELER3: int
-  SPIELER4: int
-  HERZ: int
-  KARO: int
-  PIK: int
-  KREUZ: int
-  SCHNAPSER: int
-  LAND: int
-  KONTRASCHNAPSER: int
-  BAUERNSCHNAPSER: int
-  KONTRABAUERNSCHNAPSER: int
-  FARBENJODLER: int
-  HERRENJODLER: int
-  mGoogleApiClient: GoogleApiClient
-  endpointIDs: ArrayList<String>
-  appContext: Context
-  spiel: Spiel4
-  imageView\_karte1: ImageView
-  imageView\_karte2: ImageView
-  imageView\_karte3: ImageView
-  imageView\_karte4: ImageView
-  imageView\_karte5: ImageView
-  handkartenImages: ArrayList<ImageView>
-  imageView\_eigeneKarte: ImageView
-  imageView\_karteGegner1: ImageView
-  imageView\_karteMitspieler: ImageView
-  imageView\_karteGegner2: ImageView
-  imageView\_trumpflcon: ImageView
-  button20er: Button
-  button40er: Button
-  buttonTrumpfAnsagen: Button
-  buttonSpielAnsagen: Button

~c2

0..1

- Spiefeld2()
- onCreate(Bundle):void
- zugAusführen(int):void
- karteTauschenPopupZeigen():void
- eigenerZug():void
- gegnerischerZug(Karte):void
- handAktualisieren():void
- stichAktualisieren():void
- punkteAktualisieren():void
- gespielteKarteEntfernen(int):void
- hat20er():boolean
- hat40er():boolean
- spielStart():void
- buttonsNichtKlickbar():void
- handKartenKlickbar():void
- spielEnde():void
- spielStatistikSpeichern(boolean,int,int):void
- zudrehen(View):void
- popup20er(View):void
- ansagen40er(View):void
- trumpfkarteTauschen(View):void
- karte1OnClick(View):void
- karte2OnClick(View):void
- karte3OnClick(View):void
- karte4OnClick(View):void
- karte5OnClick(View):void
- onDialogPositiveClick(DialogFragment):void
- onDialogNegativeClick(DialogFragment):void
- onMenuItemClick(MenuItem):boolean
- kartenSchauen(View):void
- kartenTauschen(View):void
- abbrechenSpiel(View):void

- stichK14: ImageView
- stichK15: ImageView
- stichK16: ImageView
- GestochenS1: int
- GestochenS2: int
- istdran: int
- buttonZudrehen: Button
- button20er: Button
- button40er: Button
- buttonTrumpfTauschen: Button
- herz20er: MenuItem
- karo20er: MenuItem
- pik20er: MenuItem
- kreuz20er: MenuItem
- selbst: Spieler
- gegner: Spieler
- eigeneKarte: Karte
- gegnerischeKarte: Karte
- trumpfkarte: Karte
- punkteSelbst: TextView
- BpunkteSelbst: TextView
- BpunkteGegner: TextView
- txt\_GegnerName: TextView
- txt\_BummerlNameGegner: TextView
- txt\_BummerlMeinName: TextView
- bummerl: Bummerl2
- angesagt: Boolean
- stapelKartenAnz: int
- schummelnDesGegnerErkannt: boolean
- schummelnVonGegnerErkannt: boolean
- schummelnAktiv: boolean
- handkartenNummerZumSchummeln: int
- shakeManager: SensorManager
- shakeListener: SensorEventListener
- threshold: double

- Spiefeld2Host()
- onStop():void
- onCreate(Bundle):void
- shakeImplementation():void
- zugAusführen(int):void
- karteTauschenPopupZeigen():void
- zugEnde():void
- eigenerZug():void
- handAktualisieren():void
- gegnerischeHandAktualisieren():void
- punkteAktualisieren():void
- gespielteKarteEntfernen(int):void
- hat20er(Spieler):boolean
- hat40er(Spieler):boolean
- gegnerHat20er():void
- spielStart():void
- internSpielStart():void
- buttonsNichtKlickbar():void
- handKartenKlickbar():void
- spielEnde():void
- spielStatistikSpeichern(boolean,int,int):void
- zudrehen(View):void
- popup20er(View):void

- buttonAufdrehen: Button
- buttonFlecken: Button
- buttonGegenflecken: Button
- buttonWeiter: Button
- herz20er: MenuItem
- karo20er: MenuItem
- pik20er: MenuItem
- kreuz20er: MenuItem
- selbst: Spieler
- kartenSpielbar: ArrayList<Karte>
- gegnerischeKarte: Karte
- punkteGegner: TextView
- punkteSelbst: TextView
- txtSelbst: TextView
- txtGegner: TextView
- bummerl: Bummerl2
- zugesdreht: boolean
- hat20er: boolean
- hat40er: boolean
- hab20er: ArrayList<String>
- p1: int
- p2: int
- angesagteFarbe: String
- spieleAnsagbar: ArrayList<String>
- spielAngesagt: Boolean
- spielerNummer: int
- txt\_Gegner1Name: TextView
- txt\_BummerlNameGegner1: TextView
- txt\_Gegner2Name: TextView
- txt\_BummerlNameGegner2: TextView
- txt\_Gegner3Name: TextView
- txt\_BummerlNameGegner3: TextView
- txt\_BummerlMeinName: TextView


- Spiefeld4Client()
- onStop():void
- onCreate(Bundle):void
- zugAusführen(int):void
- eigenerZug():void
- handAktualisieren():void
- punkteAktualisieren():void
- gespielteKarteEntfernen(int):void
- spielStart():void
- buttonsNichtKlickbar():void
- handKartenKlickbar():void
- spielEnde(boolean):void
- trumpfansagen(String):void
- popup20er(View):void
- popupTrumpfansagen(View):void
- popupSpielAnsagen(View):void
- ansagen40er(View):void
- fleckenOnClick(View):void
- weiterOnClick(View):void
- karte1OnClick(View):void
- karte2OnClick(View):void
- karte3OnClick(View):void
- karte4OnClick(View):void
- karte5OnClick(View):void
- aufdrehenOnClick(View):void

on	<ul style="list-style-type: none"> <li><a href="#">buttonSpielAnsagen: Button</a></li> <li><a href="#">buttonTrumpfansagen: Button</a></li> <li><a href="#">buttonFlecken: Button</a></li> <li><a href="#">buttonGegenflecken: Button</a></li> <li><a href="#">buttonWeiter: Button</a></li> <li><a href="#">herz20er: MenuItem</a></li> <li><a href="#">karo20er: MenuItem</a></li> <li><a href="#">pik20er: MenuItem</a></li> <li><a href="#">kreuz20er: MenuItem</a></li> <li><a href="#">selbst: Spieler</a></li> <li><a href="#">hat20er: boolean</a></li> <li><a href="#">hat40er: boolean</a></li> <li><a href="#">hab20er: ArrayList&lt;String&gt;</a></li> <li><a href="#">messageParts: String[]</a></li> <li><a href="#">istdran: int</a></li> <li><a href="#">GestochenSelbst: int</a></li> <li><a href="#">SpielerID: String</a></li> <li><a href="#">eigeneKarte: Karte</a></li> <li><a href="#">gegnerischeKarte1: Karte</a></li> <li><a href="#">gegnerischeKarte2: Karte</a></li> <li><a href="#">trumpfkarte: Karte</a></li> <li><a href="#">angesagteFarbe: String</a></li> <li><a href="#">punkteGegner1: TextView</a></li> <li><a href="#">punkteGegner2: TextView</a></li> <li><a href="#">punkteSelbst: TextView</a></li> <li><a href="#">BpunkteGegner1: TextView</a></li> <li><a href="#">BpunkteGegner2: TextView</a></li> <li><a href="#">BpunkteSelbst: TextView</a></li> <li><a href="#">txtSelbst: TextView</a></li> <li><a href="#">txtGegner1: TextView</a></li> <li><a href="#">txtGegner2: TextView</a></li> <li><a href="#">bummerl: Bummerl3</a></li> <li><a href="#">p0: int</a></li> <li><a href="#">p1: int</a></li> <li><a href="#">p2: int</a></li> <li><a href="#">handler: Handler</a></li> <li><a href="#">stichK1: ImageView</a></li> <li><a href="#">stichK2: ImageView</a></li> <li><a href="#">stichK3: ImageView</a></li> <li><a href="#">stichK4: ImageView</a></li> <li><a href="#">stichK5: ImageView</a></li> <li><a href="#">stichK6: ImageView</a></li> <li><a href="#">stichK7: ImageView</a></li> <li><a href="#">stichK8: ImageView</a></li> <li><a href="#">stichK9: ImageView</a></li> <li><a href="#">stichK10: ImageView</a></li> <li><a href="#">stichK11: ImageView</a></li> <li><a href="#">stichK12: ImageView</a></li> <li><a href="#">stichK13: ImageView</a></li> <li><a href="#">stichK14: ImageView</a></li> <li><a href="#">stichK15: ImageView</a></li> <li><a href="#">stichK16: ImageView</a></li> <li><a href="#">txt_Gegner1Name: TextView</a></li> <li><a href="#">txt_BummerlNameGegner1: TextView</a></li> <li><a href="#">txt_Gegner2Name: TextView</a></li> <li><a href="#">txt_BummerlNameGegner2: TextView</a></li> <li><a href="#">txt_BummerlMeinName: TextView</a></li> <li><a href="#">Talon: ArrayList&lt;Karte&gt;</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><a href="#">herz20er: MenuItem</a></li> <li><a href="#">karo20er: MenuItem</a></li> <li><a href="#">pik20er: MenuItem</a></li> <li><a href="#">kreuz20er: MenuItem</a></li> <li><a href="#">selbst: Spieler</a></li> <li><a href="#">gegner1: Spieler</a></li> <li><a href="#">gegner2: Spieler</a></li> <li><a href="#">eigeneKarte: Karte</a></li> <li><a href="#">gegnerischeKarte1: Karte</a></li> <li><a href="#">gegnerischeKarte2: Karte</a></li> <li><a href="#">aufgedrehteKarte: Karte</a></li> <li><a href="#">ka: Karte</a></li> <li><a href="#">st: Karte</a></li> <li><a href="#">imageView_talonkarte1: ImageView</a></li> <li><a href="#">imageView_talonkarte2: ImageView</a></li> <li><a href="#">talontauschen: boolean</a></li> <li><a href="#">flecken: boolean</a></li> <li><a href="#">gegenflecken: boolean</a></li> <li><a href="#">nichtgefleckt: boolean</a></li> <li><a href="#">talonID: String</a></li> <li><a href="#">imageView_Stich1: ImageView</a></li> <li><a href="#">imageView_Stich2: ImageView</a></li> <li><a href="#">imageView_Stich3: ImageView</a></li> <li><a href="#">BpunkteGegner1: TextView</a></li> <li><a href="#">BpunkteGegner2: TextView</a></li> <li><a href="#">BpunkteSelbst: TextView</a></li> <li><a href="#">punkteSelbst: TextView</a></li> <li><a href="#">txtSelbst: TextView</a></li> <li><a href="#">txtGegner1: TextView</a></li> <li><a href="#">txtGegner2: TextView</a></li> <li><a href="#">bummerl: Bummerl3</a></li> <li><a href="#">trumpf: String</a></li> <li><a href="#">siegerID: int</a></li> <li><a href="#">spieleAnschlagbar: String</a></li> <li><a href="#">txt_Gegner1Name: TextView</a></li> <li><a href="#">txt_BummerlNameGegner1: TextView</a></li> <li><a href="#">txt_Gegner2Name: TextView</a></li> <li><a href="#">txt_BummerlNameGegner2: TextView</a></li> <li><a href="#">txt_BummerlMeinName: TextView</a></li> <li><a href="#">stichK1: ImageView</a></li> <li><a href="#">stichK2: ImageView</a></li> <li><a href="#">stichK3: ImageView</a></li> <li><a href="#">stichK4: ImageView</a></li> <li><a href="#">stichK5: ImageView</a></li> <li><a href="#">stichK6: ImageView</a></li> <li><a href="#">stichK7: ImageView</a></li> <li><a href="#">stichK8: ImageView</a></li> <li><a href="#">stichK9: ImageView</a></li> <li><a href="#">stichK10: ImageView</a></li> <li><a href="#">stichK11: ImageView</a></li> <li><a href="#">stichK12: ImageView</a></li> <li><a href="#">stichK13: ImageView</a></li> <li><a href="#">stichK14: ImageView</a></li> <li><a href="#">stichK15: ImageView</a></li> <li><a href="#">stichK16: ImageView</a></li> <li><a href="#">handler: Handler</a></li> <li><a href="#">messageParts: String[]</a></li> <li><a href="#">Sieger: ArrayList&lt;Spieler&gt;</a></li> </ul>
Boolean>		
>		
<String>		
ew		
r1: TextView		
ew		
r2: TextView		
ew		
r3: TextView		
textView		
nt):void		
d		
id		
ew):void		
):void		
void		




 txt\_BummerlNameGegner: TextView


 txt\_BummerlMeinName: TextView


 stichEigeneKarteG: ImageView


 stichGegnerKarteG: ImageView


 stichDeckG: ImageView


 stichK1: ImageView


 stichK2: ImageView


 stichK3: ImageView


 stichK4: ImageView


 stichK5: ImageView


 stichK6: ImageView


 stichK7: ImageView


 stichK8: ImageView


 stichK9: ImageView


 stichK10: ImageView


 stichK11: ImageView


 stichK12: ImageView


 stichK13: ImageView


 stichK14: ImageView


 stichK15: ImageView

 stichK16: ImageView

 zugedreht: boolean

 hat20er: boolean


 hat40er: boolean


 hab20er: ArrayList<String>


 stapelKartenAnz: int


 p1: int

 p2: int


 GestochenSelbst: int

 GestochenGegner: int


 istdran: int


 bummerl: Bummerl2


 schummelnDesGegnerErkannt: boolean


 schummelnVonGegnerErkannt: boolean


 schummelnAktiv: boolean

 handkartenNummerZumSchummeln: int

 shakeManager: SensorManager


 shakeListener: SensorEventListener

 threshold: double


 hostHandKarten: ArrayList<Integer>


 Spielfeld2Client()

 onStop():void


 onCreate(Bundle):void


 shakeImplementation():void


 zugAusfuehren(int):void

 karteTauschenPopupZeigen():void


 eigenerZug():void

 handAktualisieren():void


 punkteAktualisieren():void


 gespielteKarteEntfernen(int):void


 spielStart():void


 internspielStart():void


 buttonsNichtKlickbar():void

 handKartenKlickbar():void


 spielEnde(boolean):void


 spielStatistikSpeichern(boolean,int,int):void


 zudrehen(View):void


 popup20er(View):void


 buttonAufdrehen: Button


 buttonFlecken: Button


 buttonGegenflecken: Button

 buttonWeiter: Button

 BpunkteGegner1: TextView


 BpunkteGegner2: TextView


 punkteSelbst: TextView


 punkteMitspieler: TextView


 txtSelbst: TextView


 txtMitspieler: TextView


 txtGegner1: TextView


 txtGegner2: TextView


 gegner1ID: String


 mitspielerID: String


 gegner2ID: String


 spielfeldlogik: Spielfeld4Logik


 txt\_Gegner1Name: TextView

 txt\_BummerlNameGegner1: TextView


 txt\_Gegner2Name: TextView

 txt\_BummerlNameGegner2: TextView

 txt\_Gegner3Name: TextView


 txt\_BummerlNameGegner3: TextView

 txt\_BummerlMeinName: TextView


 spielerNamen: ArrayList<String>


 Spielfeld4Host()

 onStop():void


 onCreate(Bundle):void


 sendStartMessage():void


 zugAusfuehren(int):void


 spielbareKartenNachrichtZusammenstellen():String


 weiterNachricht(Karte,ArrayList<String>):void

 eigenerZug():void


 handAktualisieren():void


 andereHandAktualisieren(Spieler):void


 punkteAktualisieren():void


 spielRundenStart():void

 buttonsNichtKlickbar():void

 handKartenAussspielbar():void


 spielRundenEnde():void

 spielEnde():void


 trumpfansagen(String):void

 andererSpielerKannSpielRufen():void


 andererSpielerAmFlecken():void


 popup20er(View):void

 popupTrumpfansagen(View):void


 popupSpielAnsagen(View):void


 fleckenOnClick(View):void


 weiterOnClick(View):void

 ansagen40er(View):void


 karte1OnClick(View):void


 karte2OnClick(View):void

 karte3OnClick(View):void


 karte4OnClick(View):void

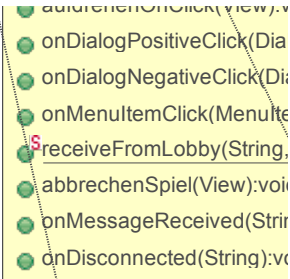
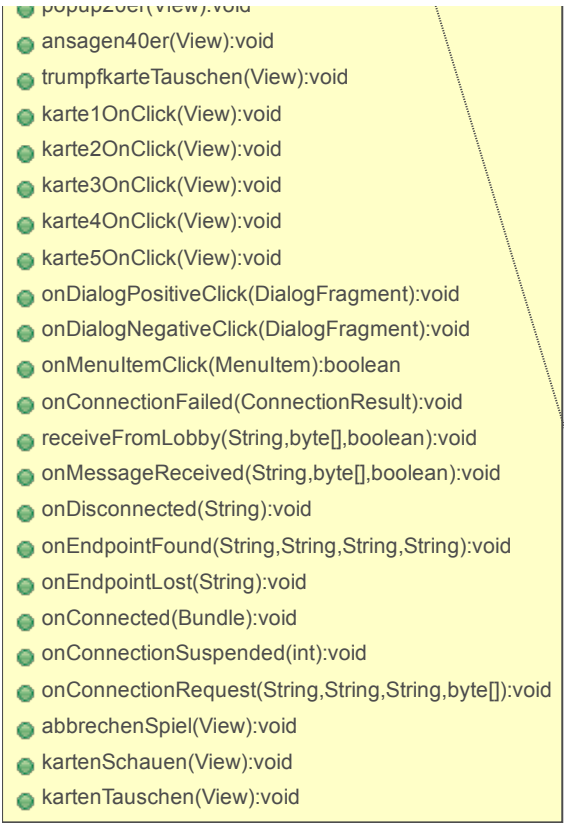
 karte5OnClick(View):void

 aufdrehenOnClick(View):void

 onDialogPositiveClick(DialogFragment):void

 onDialogNegativeClick(DialogFragment):void

 onMenuItemClick(MenuItem):boolean



void  
logFragment():void  
alogFragment():void  
am):boolean  
.byte[],boolean):void  
d  
ng,byte[],boolean):void  
oid

♣S talonID: String  
♣S talontauschen: boolean  
♣S flecken: boolean  
♣S gegenflecken: boolean  
♣S ka: Karte  
♣S t: Karte

♣ Spielfeld3Client()  
♣ onStop():void  
♦ onCreate(Bundle):void  
♣ spielStart():void  
♣ popupSpielAnsagen(View):void  
♣ popupTrumpfansagen(View):void  
♣ onConnected(Bundle):void  
♣ onConnectionSuspended(int):void  
♣ onConnectionRequest(String,String,String,byte[]):void  
♣ onEndpointFound(String,String,String,String):void  
♣ onEndpointLost(String):void  
♣ onDialogPositiveClick(DialogFragment):void  
♣ onDialogNegativeClick(DialogFragment):void  
♣ onMessageReceived(String,byte[],boolean):void  
♣ onDisconnected(String):void  
♣ onConnectionFailed(ConnectionResult):void  
♣ popup20er(View):void  
♣ onOptionsItemSelected(MenuItem):boolean  
♣ onOptionsItemSelected(MenuItem):boolean  
♣ receiveFromLobby(String,byte[],boolean):void  
♣ abrechenSpiel(View):void  
♣ handAktualisieren():void  
♣ karte1OnClick(View):void  
♣ karte2OnClick(View):void  
♣ karte3OnClick(View):void  
♣ karte4OnClick(View):void  
♣ karte5OnClick(View):void  
♣ karte6OnClick(View):void  
♣ talon1\_onClick(View):void  
♣ talon2\_onClick(View):void  
♣ weiterOnClick(View):void  
♣ zugAusführen(int):void  
♣ gespielteKarteEntfernen(int):void  
♣ punkteAktualisieren():void  
♣ eigenerZug():void  
♣ handKartenKlickbar():void  
♣ buttonsNichtKlickbar():void  
♣ ansagen40er(View):void  
♣ zugEnde():void  
♣ Flecken(View):void  
♣ Gegenflecken(View):void  
♣ spielEnde():void

♣S sieger: String  
♣ hand: String[]  
♣S spielerNamen: ArrayList<String>  
♣S GestochenS1: int  
♣S GestochenS2: int  
♣S GestochenS3: int  
♣S istdranG1: int  
♣S istdranG2: int

♣ Spielfeld3Host()  
♣ onStop():void  
♦ onCreate(Bundle):void  
♣ spielStart():void  
♣ popup20er(View):void  
♣ popupTrumpfansagen(View):void  
♣ popupSpielAnsagen(View):void  
♣ sandererSpielerKannSpielAnsagen(Spieler):void  
♣ darfFlecken():void  
♣ Flecken(View):void  
♣ Gegenflecken(View):void  
♣ Talontauschen():void  
♣ weiterOnClick(View):void  
♣ onConnected(Bundle):void  
♣ onConnectionSuspended(int):void  
♣ onConnectionRequest(String,String,String,byte[]):void  
♣ onEndpointFound(String,String,String,String):void  
♣ onEndpointLost(String):void  
♣ onDialogPositiveClick(DialogFragment):void  
♣ onDialogNegativeClick(DialogFragment):void  
♣ onMessageReceived(String,byte[],boolean):void  
♣ onDisconnected(String):void  
♣ onConnectionFailed(ConnectionResult):void  
♣ onOptionsItemSelected(MenuItem):boolean  
♣ onOptionsItemSelected(MenuItem):boolean  
♣ receiveFromLobby(String,byte[],boolean):void  
♣ karte1OnClick(View):void  
♣ karte2OnClick(View):void  
♣ karte3OnClick(View):void  
♣ karte4OnClick(View):void  
♣ karte5OnClick(View):void  
♣ karte6OnClick(View):void  
♣ talon1\_onClick(View):void  
♣ talon2\_onClick(View):void  
♣ zugAusführen(int):void  
♣ talonzeigen():void  
♣ zugEnde():void  
♣ gespielteKarteEntfernen(int):void  
♣ buttonsNichtKlickbar():void  
♣ shandAktualisieren():void  
♣ segnerischeHand1Aktualisieren():void  
♣ segnerischeHand2Aktualisieren():void  
♣ seigenerZug():void  
♣ shat20er(Spieler):boolean  
♣ shat40er(Spieler):boolean  
♣ sgegner1hat20er():void  
♣ sgegner2hat20er():void  
♣ spunkteAktualisieren():void  
♣ abrechenSpiel(View):void  
♣ spielEnde():void

● popupZuer(View):void  
● ansagen40er(View):void  
● trumpfkarteTauschen(View):void  
● karte1OnClick(View):void  
● karte2OnClick(View):void  
● karte3OnClick(View):void  
● karte4OnClick(View):void  
● karte5OnClick(View):void  
● onDialogPositiveClick(DialogFragment):void  
● onDialogNegativeClick(DialogFragment):void  
● onMenuItemClick(MenuItem):boolean  
● onConnected(Bundle):void  
● onConnectionSuspended(int):void  
● onConnectionRequest(String,String,String,byte[]):void  
● onEndpointFound(String,String,String,String):void  
● onEndpointLost(String):void  
● receiveFromLobby(String,byte[],boolean):void  
■ SchummenInUnterbundenInfoAnHost():void  
● abrechnenSpiel(View):void  
● onMessageReceived(String,byte[],boolean):void  
● onDisconnected(String):void  
● onConnectionFailed(ConnectionResult):void  
● kartenSchauen(View):void  
● kartenTauschen(View):void

● onMenuItemClick(MenuItem):boolean  
● receiveFromLobby(String,byte[],boolean):void  
● onMessageReceived(String,byte[],boolean):void  
● onDisconnected(String):void



