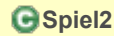


<<Java Class>>



Schnaps2gether.DataStructure

- ❑ kartendeck: ArrayList<Karte>
- ❑ stapel: ArrayList<Karte>
- ❑ s1: Spieler
- ❑ s2: Spieler
- ❑ trumpf: String
- ❑ aufgedeckterTrumpf: Karte
- ❑ zugedreht: boolean
- ❑ angesagteFarbe: String
- ❑ gewinner: Spieler

- getS1():Spieler
- getS2():Spieler
- getGewinner():Spieler
- isZugedreht():boolean
- getTrumpf():String
- getAufgedeckterTrumpf():Karte
- Spiel2(int)
- ❑ Anfangsdeck(int):void
- ❑ KartenMischen():void
- Auspielen(Karte,Spieler):void
- AuspielenComputer(Karte):Karte
- ❑ findeAuszuspielendeKarte(Karte):Karte
- ❑ hoechsteKarteSpieler():Karte
- ❑ spieleHoechsteAusstehendeKarte():Karte
- ❑ spieleHoechsteAusstehendeKarteEinerFarbe(String):Karte
- ❑ sollComputerZudrehen():boolean
- ❑ computerHat2HoheKarten():boolean
- ❑ computerHat2HoechsteTruempfe():boolean
- ❑ SpieleComputerKarte(Karte):Karte
- ❑ SpieleComputerKarteWennS1Zugedreht(Karte):Karte
- ❑ niedrigsteKarteComputer():Karte
- ❑ computerHatTrumpf():Karte
- ❑ computerKannFaerbeln(Karte):Karte
- ZugAuswerten(Karte,Karte,int):void
- istSpielzuEnde(Bummer12):boolean
- Zudrehen(Spieler):void
- ZudrehenAufheben():void
- TrumpfkarteAustauschen(Karte,Spieler):Karte
- hat20er(Spieler):ArrayList<String>
- Ansagen20er(String,Spieler):void
- DarfKarteAuswaehlen(Karte,Karte,Spieler):boolean
- istStapelleer():boolean
- AnzahlKartenStapel():int

