Spieler
<<Java Class>>
Spieler
Schnaps2gether.DataStructure

- Punkte: int
- istdran: boolean
- angesagt20er: boolean
- zugedreht: boolean
- merkePunkte: int
- punktevorzugedreht: int

- getPunktevorzugedreht():int
- setPunktevorzugedreht(int):void
- getPunkte():int
- setPunkte(int):void
- isIstdran():boolean
- setIstdran(boolean):void
- isAngesagt20er():boolean
- setAngesagt20er(boolean):void
- getMerkePunkte():int
- setMerkePunkte(int):void
- getMitspieler():Spieler
- setMitspieler(Spieler):void
- isZugedreht():boolean
- setZugedreht(boolean):void
- Spieler()

KartenKomparator
<<Java Class>>
KartenKomparator
Schnaps2gether.DataStructure

- KartenKomparator()
- compare(Karte,Karte):int

Spiel2
<<Java Class>>
Spiel2
Schnaps2gether.DataStructure

- trumpf: String
- zugedreht: boolean
- angesagteFarbe: String

- 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(Stri
- sollComputerZudrehen():boolean
- computerHat2HoheKarten():boolean
- computerHat2HoechsteTruempfe():boolean
- SpieleComputerKarte(Karte):Karte
- SpieleComputerKarteWennS1Zugedreht(Karte):K
- niedrigsteKarteComputer():Karte
- computerHatTrumpf():Karte
- computerKannFaerbeln(Karte):Karte
- ZugAuswerten(Karte,Karte,int):void
- istSpielzuEnde(Bummerl2):boolean
- Zudrehen(Spieler):void
- ZudrehenAufheben():void
- TrumpfkarteAustauschen(Karte,Spieler):Karte
- hat20er(Spieler):ArrayList<String>
- Ansagen20er(String,Spieler):void
- DarfKarteAuswaehlen(Karte,Karte,Spieler):boolea
- istStapelleer():boolean
- AnzahlKartenStapel():int

-s1
-gewinner
0..1
0..1
0..1

-mitspieler
0..1

+GestochenHand* 0..*

Karte
<<Java Class>>
Karte
Schnaps2gether.DataStructure

- Farbe: String
- Wertigkeit: String
- Punkte: int

- getFarbe():String
- setFarbe(String):void
- getWertigkeit():String
- setWertigkeit(String):void
- getPunkte():int
- setPunkte(int):void
- equals(Object):boolean
- Karte(String,String,int)
- Karte(String)
- getPunkte(String):int
- getFarbeIcon():String
- getFarbeIcon(String):String
- changeToLowerCase(String):String
- getPngName():String
- toString():String
- erstelleKartendeck():ArrayList<Karte>
- getIconResourceId():int
- getIconResourceId(String):int
- getImageResourceId():int

-kartendeck
-aufgedeckterTrumpf
-stapel
0..1
0..*

Bummerl2
<<Java Class>>
Bummerl2
Schnaps2gether.DataStructure

- punkteS1: int
- punkteS2: int
- AnzahlSpiele: int

- getPunkteS1():int
- setPunkteS1(int):void
- getPunkteS2():int
- setPunkteS2(int):void
- getAnzahlSpiele():int
- setAnzahlSpiele(int):void
- Bummerl2()
- Bummerl2(String)
- istBummerlzuEnde():boolean
- toString():String

ng):Karte

arte

ın