

Suf CLIENT2: String
Suf CLIENT3: String
Suf CLIENT4: String
appContext: Context
spieleListView: ListView
ospieleListe: ArrayList<String>
spieleIdListe: ArrayList<String>
adapterSpieleListView: ArrayAdapter<String>

spielerName: String

spielTyp: int
m_lsHost: boolean

^Sm_GoogleApiClient: GoogleApiClient

o^SendpointIds: ArrayList<String>
o^SdeviceIds: ArrayList<String>
o^SNETWORK_TYPES: int[]

o^Sisc1: boolean
o^Sisc2: boolean
o^Sisc3: boolean

d 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>> Spielfeld2

Schnaps2gether.GUI

spiel: Spiel2

■ 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

stichEigeneKarteG: ImageView

stichGegnerKarteG: ImageView

stichDeckG: ImageView

buttonZudrehen: Button

button20er: Button

button40er: Button

buttonTrumpfTauschen: Button

n herz20er: Menultem

a karo20er: Menultem

pik20er: Menultem

kreuz20er: Menultem

selbst: Spieler

gegnerischeKarte: Karte

trumpfkarte: Karte

schummelnAktiv: boolean

nandkartenNummerZumSchummeln: int

p bummerl: Bummerl2

pruefegestochenG: boolean

txt_BummerlSelbst: TextView

txt_BummerlGegner: TextView

txt_PunkteSelbst: TextView

stichImages: ArrayList<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

istdran: int

<<Java Class>>

@Spielfeld2Host

Schnaps2gether.GUI

SAFKARTEGESPIELT: String

Sur WEITER: String

PUNKTE: String

SLF ZUGEDREHT: String

ANGESAGT20ER: String

ANGESAGT40ER: String

TRUMPFGETAUSCHT: String

SPIELENDE: String

BUMMERL: String

HANDKARTEN: String

TRUMPFKARTE: String

ST ZUGENDE: String

ST DISCONNECT: String

STAPELLEER: String

SCHUMMELN: String

SCHUMMELNUNTERBUNDEN: String

SCHUMMELKARTEN: String

NAMEGEGNER: String

mlsHost: boolean

description of the second of the second

SappContext: Context

dimageView_karte1: ImageView

√
mageView

SimageView karte2: ImageView

dimageView_karte3: ImageView

display="block" image image

dimageView_karte4: ImageView
display="block" | state | state

dimageView_karte5: ImageView
display="block" | state | state

♣ handkartenImages: ArrayList< ImageView>

delia della dell

dimageView_deck: ImageView

deck: ImageView

dimageView_eigeneKarte: ImageView

displaying the state of the state

dimageView_trumpflcon: ImageView

imageVie

d

StichK1: ImageView

d

StichK2: ImageView

ImageView

StichK2: ImageView

StickK2: ImageView

StickK2

d
d
stichK3: ImageView

d

d

StichK4: ImageView

d

StichK5: ImageView

ImageView

StichK5: ImageView

StickK5: ImageView

StickK5

de StichK6: ImageView

de StickK6: ImageView

de StichK6: ImageView

de StickK6: Image

StichK8: ImageView

d
d
stichK9: ImageView

StichK13: ImageView

<<Java Cla Spielfeld⁴

Schnaps2gethe

KARTEGESPIELT: String

KARTENSPIELBAR: String

PUNKTE: String

TRUMPFANSAGEN: Strin

ANGESAGT20ER: String

ANGESAGT40ER: String

SPIELANSAGEN: String

SFSPIELRUNDENENDE: Str

SPIELSTART: String

HANDKARTEN: String

SAFTRUMPFFARBE: String

SPIELENDE: String

Suff DISCONNECT: String

Sur AUFDREHEN: String

FLECKEN: String

SPIEL: String

NAMENGEGNER: String

SPIELER1: int

SPIELER2: int

SPIELER3: int

SPIELER4: int

HERZ: String

KARO: String

PIK: String

SuFKREUZ: String

SCHNAPSER: String

String: String

KONTRASCHNAPSER: S

BAUERNSCHNAPSER: S

KONTRABAUERNSCHNA

FARBENJODLER: String

HERRENJODLER: String

mlsHost: boolean

mGoogleApiClient: Google

endpointIDs: ArrayLigt<Str

dimageView_karte₁: Image dimageView_karte2: Image

dsimageView_karte3: Image

simageView_karte4: Image

dimageView_karte5: Image

d handkartenImages: Arrayl ^SimageView_eigeneKarte:

dimageView_karteGegner1
display="block">
simageView_karteGegner1
display="block"
display="bl

mageView_karteMitspiele

SimageView_karteGegner2

dimageView_trumpflcon: In

interpretation of the state button20er: Button

 button20er: Button

^Sbutton40er: Button

buttonSpielAnsagen: Button

h2

0..1

				popupNeuesSpiel(View):void	
				onMenuItemClick(MenuItem):boolean	
				~h3 01	
ss>> 1Client er.GUI		<>Java Class>> Spielfeld3Client Schnaps2gether.GU/		<spielfeld3host schnaps2gether.gui<="" th=""><th></th></spielfeld3host>	
51.001		SAF KARTEGESPIELT: String		SAFKARTEGESPIELT: String	Ī
<u>g</u>		SUF WEITER: String		WEITER: String	
		PUNKTE: String		Surpunkte: String	
<u>g</u>		FLECKEN: String		LECKEN: String	
		S ANGESAGT20ER: String		S ANGESAGT20ER: String	
		SAF TALONGETAUSCHT: String		SFTALONGETAUSCHT: String	\
ring		S. SPIELENDE: String		SPIELENDE: String	1
<u></u>		SH BUMMERL: String		BUMMERL: String	١
		SUF HANDKARTEN: String		SUF HANDKARTEN: String	
		TRUMPFKARTE: String	/	RUMPFKARTE: String	
		ST ZUGENDE: String	/	ZUGENDE: String	
		SET DISCONNECT: String	/	S DISCONNECT: String	
		ST TRUMPFARBE: String ST TRUMPFANSAGEN: String		TRUMPFARBE: String STRUMPFANSAGEN: String	
		SPIEL: String		SPIEL: String	
		AUFGEDECKT: String		AUFGEDECKT: String	
	/	SPIELANSAGEN: Strjng		SPIELANSAGEN: String	
	/	TALONTAUSCHEN/String		TALONTAUSCHEN: String	
		NAMENGEGNER: String	$ \ \ $	NAMENGEGNER: String	
		S GEGENFLECKEN: String		GEGENFLECKEN: String	
	ĺ	Sar GEGENGEFLECKT: String Sar GEFLECKT: String		GEGENGEFLECKT: String GEFLECKT: String	
		S.F.NICHTGEFLECKT: String	~c32	SF NICHTGEFLECKT: String	
		SIF NICHTGEGENGEFLECKT: String	0./1	SIFNICHTGEGENGEFLECKT: String	
		mlsHost/boolean		mlsHost: boolean	
		dSmGoogleApiClient: GoogleApiClient		^S mGoogleApiClient: GoogleApiClient	
tring		endpointIDs: ArrayList <string></string>		SendpointIDs: ArrayList <string></string>	
tring		app@ontext: Context		SappContext: Context	
APSER: String		skartenSpielbar: ArrayList <boolean> simageView_karte1: ImageView</boolean>	/ ~c31	dSspiel: Spiel3 dSimageView_karte1: ImageView	
		SmageView_karte1: ImageView	01	SimageView_karte1: ImageView	
		simageView_karte3: ImageView		SimageView_karte3: ImageView	
eApiClient		simageView_karte4: ImageView		simageView_karte4: ImageView	
ring>	/	□SimageView_karte5: ImageView		^S imageView_karte5: ImageView	
		rimageView_karte6: ImageView		simageView_karte6: ImageView	
View	/	handkartenImages: ArrayList <imageview></imageview>		SimagoView trumpf: ImagoView	
View		□SimageView_trumpf: ImageView □SimageView_eigeneKarte: ImageView		dSimageView_trumpf: ImageView dSimageView_eigeneKarte: ImageView	
View		simageView_eigenerarte. ImageView		SimageView_karteGegner1: ImageView	
View				simageView_karteGegner2: ImageView	
_ist <imageview></imageview>		dSimageView_trumpflcon: ImageView		dSimageView_trumpflcon: ImageView	
ImageView		simageView_talonkarte1: ImageView		^S trumpffarbe: String	
: ImageView		simageView_talonkarte2: ImageView		^S button20er: Button	
er: ImageView		simageView_Stich1: ImageView		Shutton Spici Appagant Button	
2: ImageView nageView		□SimageView_Stich2: ImageView □SimageView_Stich3: ImageView		□SbuttonSpielAnsagen: Button □SbuttonTrumpfansagen: Button	
Tage view		Sbutton20er: Button		SbuttonFlecken: Button	
		Sbutton40er: Button		SbuttonGegenflecken: Button	
utton		spieleAnsagbar: ArrayList <string></string>		s buttonWeiter: Button	
on		ыSbuttonTalonTauschen: Button		ыSbuttonTalonTauschen: Button	

<<Java Class>>

@Spielfeld2Client

Schnaps2gether.GUI

- ARTEGESPIELT: 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
- SUFSTAPELLEER: String
- SFSCHUMMELN: String
- SCHUMMELNUNTERBUNDEN: String
- SCHUMMELKARTEN: String
- NAMEGEGNER: String
- mlsHost: boolean
- mGoogleApiClient: GoogleApiClient
- endpointIDs: ArrayList<String>

~c2

0..1

- simageView_karte1: ImageView

 SimageView

 SimageView
- simageView_karte2: ImageView

 √
 simageView

 √
 simageView
- simageView_karte3: ImageView

 √output

 Line Simage View

 √output

 Line Si
- simageView_karte4: ImageView
- dimageView_karte5: ImageView

 √
 mageView

 √
 mageView

 mageView
- simageView_trumpf: ImageView

 √ordinates

 √ordinate
- dimage√iew_deck: Image√iew

 deck: I
- dimageView_eigeneKarte: ImageView

 displaying the state of the state
- dimageView_karteGegner: ImageView

 √
- simageView_trumpflcon: ImageView
- ^SbuttonZudrehen: Button
- button20er: Button
 button20er: Button
- button40er: Button
 button40er: Button
- herz20er: Menultem
- a karo20er: Menultem
- pik20er: Menultem
- kreuz20er: Menultem
- ₅Selbst: Spieler

- ₽ BpunkteSelbst: TextView
- ⁵BpunkteGegner: TextView
- Stxt GegnerName: TextView

<<Java Class>>

■Spielfeld4Host

Schnaps2gether.GUI

- KARTEGESPIELT: String
- KARTENSPIELBAR: String
- PUNKTE: String
- TRUMPFANSAGEN: String
- ANGESAGT20ER: String
- ANGESAGT40ER: String
- SPIELANSAGEN: String
- SFSPIELRUNDENENDE: String
- SPIELSTART: String
- HANDKARTEN: String
- TRUMPFFARBE: String
- SPIELENDE: String
- Suff DISCONNECT: String
- SuFAUFDREHEN: String
- FLECKEN: String
- SPIEL: String
- NAMENGEGNER: String
- SPIELER1: int
- SPIELER2: int
- SPIELER3: int
- SPIELER4: int
- SHERZ: int
- KARO: int
- SuFPIK: int
- KREUZ: int
- SCHNAPSER: int
- LAND: int
- KONTRASCHNAPSER: int
- BAUERNSCHNAPSER: int.
- KONTRABAUERNSCHNAPSER: int
- FARBENJODLER: int
- HERRENJODLER: int
- SendpointIDs: ArrayList<String>
- spiel: Spiel4
- simageView_karte1: ImageView

 √
 simageView

 √
 simageView
- ыsimageView_karte2: ImageView
- simageView_karte3: ImageView

 √output

 Line Simage View

 √output

 Line Si
- simageView_karte4: ImageView

 √
 simageView

 √
 simageView
- dimageView_karte5: ImageView
 display="block" image block" image block image
- ♣ handkartenImages: ArrayList< ImageView>
- dimageView_eigeneKarte: ImageView

 displaying the state of the state
- simageView_karteGegner1: ImageView

 €

 simageView_karteGegner1: ImageView

 €

 simageView_karteGegner1: ImageView
- dimageView_karteGegner2: ImageView

 display="block">
 display="block" block" block

 display="block" block

 display
- dimageView_trumpflcon: ImageView

 imageVie
- button20er: Button

 button20er: Button
- ⁵button40er: Button

Spielfeld2() 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
description description
description description
dSGestochenS1: int
dSGestochenS2: int
dSistdran: int
^S button20er: Button
button40er: Button
buttonTrumpfTauschen: Button
nerz20er: Menultem
a karo20er: Menultem
pik20er: Menultem
kreuz20er: Menultem
Sselbst: Spieler
Sgegner: Spieler
seigeneKarte: Karte
strumpfkarte: Karte
₽punkteSelbst: TextView
SBpunkteSelbst: TextView
BpunkteGegner: TextView
Stxt_GegnerName: TextView
txt_BummerlNameGegner: TextView
□Stxt\BummerlMeinName: TextView
Sbummerl: Bummerl2 → Summerl: Bummerl2
Sangesagt: Boolean
□SstapelKartenAnz: int
schummelnDesGegnerErkannt: boolean
schummelnVonGegnerErkannt: boolean
SchummelnAktiv: boolean
nandkartenNummerZumSchummeln: int
shakeManager: SensorManager
ShakeListener: SensorEventListener
threshold: double
Spielfeld2Host()
onStop():voidonCreate(Bundle) void
shakeImplementation():void
zugAusführen(int):void
■ karteTauschenPopupZeigen():void
zugEnde():void
eigenerZug():void
and Aktualisieren ():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
nonun20er(View):void

	buttonFlecken: Button
	buttonGegenflecken: Butt
	buttonWeiter: Button □
	herz20er: Menultem
	a karo20er: Menultem
	pik20er: Menultem
	kreuz20er: Menultem
	₅Sselbst: Spieler
	kartenSpielbar: ArrayList<
	□ punkteGegner: TextView
	□SpunkteSelbst: TextView
	<u>StxtSelbst: TextView</u> <u>Institution of the State of th</u>
	<u>S</u> bummerl: Bummerl2
	zugedreht: boolean
	<mark>s</mark> hat20er: boolean
	<mark>s</mark> hat40er: boolean
	hab20er: ArrayList <string< th=""></string<>
	<mark>s</mark> p1: int
	<mark>s</mark> p2: int
	angesagteFarbe: String angesagteFarbe: String
	spielAngesagt: Boolean
	spielerNummer: int
	<u>txt_Gegner1Name: TextVi</u> <u>txt_Gegner1Name: TextVi</u>
	txt_BummerlNameGegne
	stat_Gegner2Name: TextVi state
	txt_BummerlNameGegne
	txt_Gegner3Name: TextVi
	txt_BummerlNameGegne
	d ⁵ txt_BummerlMeinName: 1
\	Spielfeld4Client()
1	onStop():void
1	onCreate(Bundle):void
	zugAusfuehren(int):void
	eigenerZug():void
	handAktualisieren():void
	punkteAktualisieren():voic
	gespielteKarteEntfernen(i
	spielStart():void
1	button NichtKlickbar():voi
	handKartenKlickbar():voic
1	spielEnde(boolean):void
	trumpfansagen(String):vo
	popup20er(View):void
	popupTrumpfansagen(Vietal)
	popupSpielAnsagen(View
	ansagen40er(View):void
	fleckenOnClick(View):void weiterOnClick(View):void
	weiterOnClick(View):void
	karte1OnClick(View):void karte2OnClick(View):void
	karte2OnClick(View):voidkarte3OnClick(View):void
111111111	karte3OnClick(View):void karte4OnClick(View):void
	karte5OnClick(View):void
1	Wartesononek (View). Volu

nerz20er: Menultem a karo20er: Menultem pik20er: Menultem SbuttonFlecken: Button on kreuz20er: Menultem de Sgegner1: Spieler

de Spieler herz20er: Menultem a karo20er: Menultem de Sgegner2: Spieler

de Spieler pik20er: Menultem de Seigene Karte: Karte

€ Control of the Cont kreuz20er: Menultem delia della dell delige de la constant de la consta Boolean> ₽ hat20er: boolean ыSka: Karte d hat40er: boolean ds hab20er: ArrayList<String> dSt: Karte dimageView_talonkarte1: ImageView

display="block">ImageView

display="bl de Sistdran: int

int
de Sistdran: int
de S SimageView talonkarte2: ImageView GestochenSelbst: int dstalontauschen: boolean SpielerID: String flecken: boolean de segenflecken: boolean

de segenflecken: boolean de segnerische Karte 1: Karte Kart deligation of the state of th de de la comparison de la compariso dimageView_Stich1: ImageView

∫ dimageView_Stich2: ImageView

i SimageView_Stich3: ImageView BpunkteGegner1: TextView

 ■ <String> ^SBpunkteGegner1: TextView ^SBpunkteSelbst: TextView ВрипкteGegner2: TextView ВрипкteSelbst: TextView StxtSelbst: TextView r1: TextView txtSelbst: TextView ew r2: TextView ■ txtGegner1: TextView txtGegner2: TextView ew r3: TextView Sbummerl: Bummerl3 **S**p0: int dSsiegerID: int extView ₽ p1: int ₽Sp2: int Ahandler: Handler Stxt BummerlNameGegner1: TextView StichK2: ImageView dSstichK4: ImageView dSstichK1: ImageView StichK2: ImageView stichK5: ImageView nt):void StichK3: ImageView StichK7: ImageView StichK4: ImageView stichK8: ImageView dSstichK5: ImageView stichK9: ImageView dSstichK6: ImageView stichK10: ImageView

stick

stick dSstichK7: ImageView delia StichK11: ImageView

delia StichK11: ImageView

delia StichK11: ImageView

delia StichK11: ImageView

delia StichK11: ImageView

delia StichK11: ImageView

delia StichK11: ImageView

delia StichK11: ImageView

delia StichK11: ImageView

delia StichK11: ImageView

delia StichK11: ImageView

delia StichK11: ImageView

delia StichK11: ImageView

delia StichK11: ImageView

delia StichK11: ImageView

delia StichK11: ImageView

delia StichK11: ImageView

delia StichK11: ImageView

delia StichK11: ImageView

delia StichK11: ImageView

delia StichK11: ImageView

delia StichK11: ImageView

delia StichK11: ImageView

delia StichK11: ImageView

delia StichK11: ImageView

delia StichK11: ImageView

delia StichK11: ImageView

delia StichK11: ImageView

delia StichK11: ImageView

delia StichK11: ImageView

delia StichK11: ImageView

delia StichK11: ImageView

delia StichK11: ImageView

delia StichK11: ImageView

delia StichK11: ImageView

delia StichK11: ImageView

delia StichK11: ImageView

delia StichK11: ImageView

delia StichK11: ImageView

delia StichK11: ImageView

delia StichK11: ImageView

delia StichK11: ImageView

delia StichK11: ImageView

delia StichK11: ImageView

delia StickK11: Ima StichK8: ImageView stichK12: ImageView ew):void d
d
stichK10: ImageView):void StichK 15: ImageView

Stick 15: Image View d

StichK13: ImageView d

StichK14: ImageView

ImageView

StichK14: ImageView

StickK14: I stxt_BummerlNameGegner1: TextView d
d
stichK15: ImageView stxt_BummerlNameGegner2: TextView stxt BummerlMeinName: TextView ^SmessageParts: String∏ da Talon: ArrayList<Karte> Sieger: ArrayList<Spieler>

```
stichDeckG: ImageView

delia StichK1: ImageView

■ StichK1: ImageView
stichK3: ImageView
stichK5: ImageView

delia StichK10: ImageView

ImageView

delia StichK14: ImageView

delia StickK14: Ima

dShat40er: boolean
stapelKartenAnz: int
<mark>⊿S</mark>p1: int
 <sup>S</sup>p2: int
d GestochenSelbst: int

de GestochenGegner: int

de GestochenGeg

delia SechummelnAktiv: boolean

delia SechummelnAktiv: boole
ShandkartenNummerZumSchummeln: int

shakeManager: SensorManager

shakeManager

shakeMana

    ShakeListener: SensorE√entListener

threshold: double
▲ hostHandKarten: ArrayList<Integer>
Spielfeld2Client()
onStop():void
onCreate(Bundle):void
shakeImplementation():void
zugAusführen(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
```

nonun20er(\/iew\):void

```
BpunkteGegner1: TextView
 StxtMitspieler: TextView

delia della dell
 Sgegner2ID: String

txt_Gegner2Name: TextView

Left Land Strate  

Lef

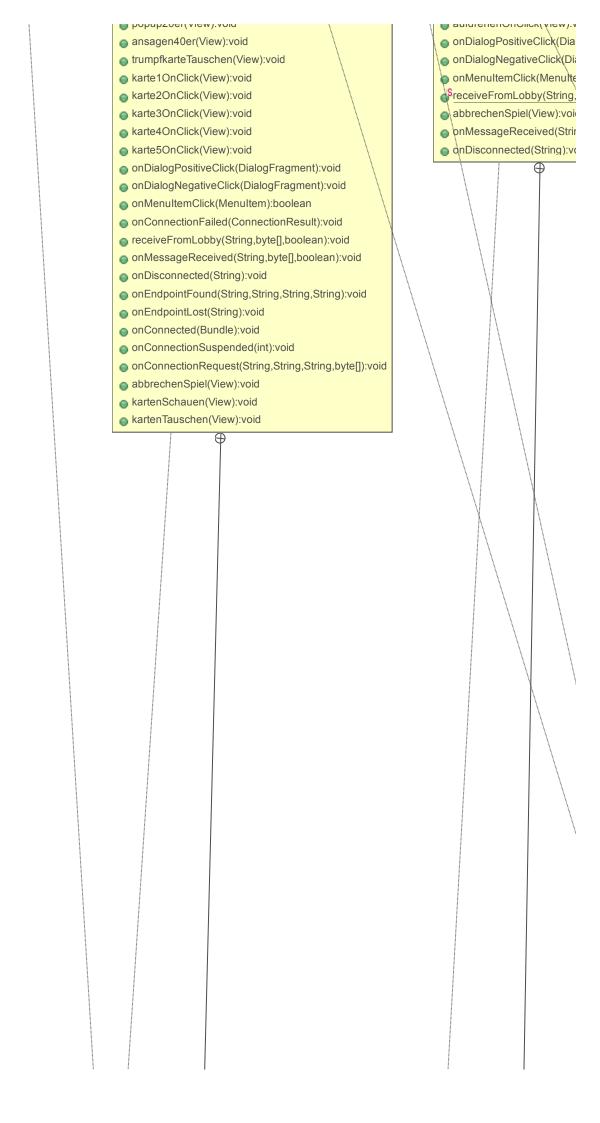
de SpielerNamen: ArrayList<String

de String

de 
Spielfeld4Host()
onStop():void
onCreate(Bundle):void
sendStartMessage():void
zugAusfuehren(int):void
weiterNachricht(Karte,ArrayList<String>):void
eigenerZug():void
handAktualisieren():void
andereHandAktualisieren(Spieler):void
punkteAktualisieren():void
spielRundenStart():void
buttonsNichtKlickbar():void
■ShandKartenAusspielbar():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):hoolean

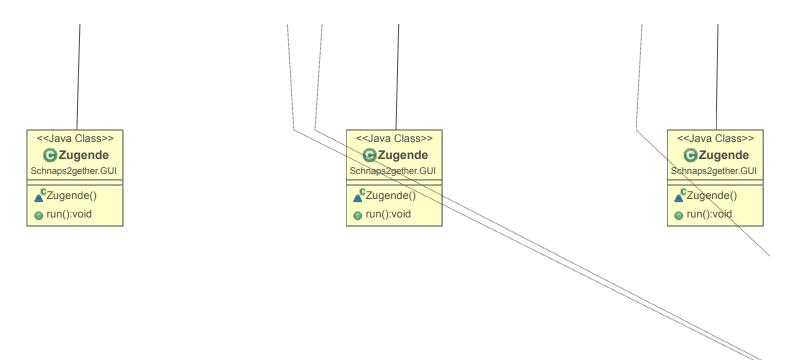
SbuttonAufdrehen: Button

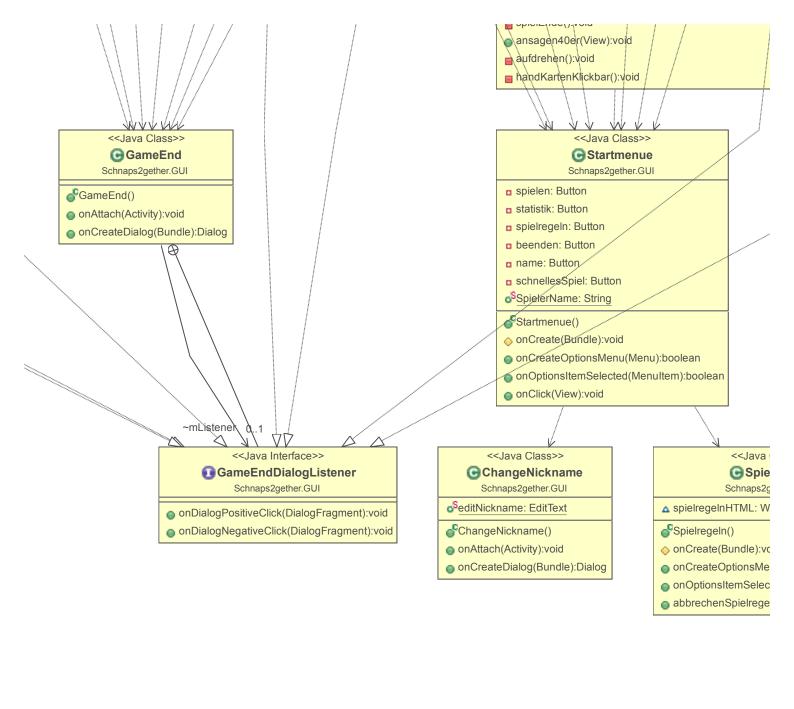


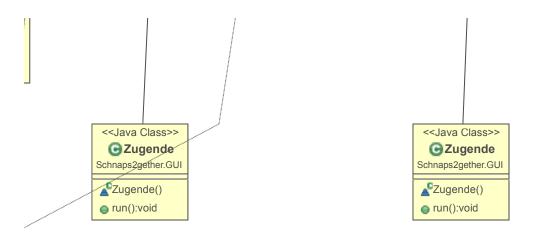
roiu \	^S talonID: String √		□Ssieger: String
logFragment):void	\	,	/ 1
alogFragment):void	dStalontauschen: boolean dSflecken: boolean de stalon d		△ hand: String[] □SpielerNamen: ArrayList <string></string>
em):boolean	□Sgegenflecken: boolean		SGestochenS1: int
byte[],boolean):void	\\		T _a
d \	o ^S ka: Karte		Gestochen S2: int
ng,byte[],boolean):void			□SGestochenS3: int / □SistdranG1: int
oid \	of Spielfeld3Client() ∖		SistdranG2: int
	onStop():void		
	onCreate(Bundle):void	F	Spielfeld3Host()
	spielStart():void		onStop():vojd
	opopupSpielAnsagen(View):void		onCreate(Bundle):void // //
	opopupTrumpfansagen(View):void		spielStart():void
	onConnected(Bundle):void		opopup20er(View):void
	onConnectionSuspended(int):void		opopup Trumpfansagen(View):void
	onConnectionRequest(String,String,String,byte[]):void		oppipSpielAnsagen(View):void
	onEndpointFound(String,String,String,String):void		andererSpielerKannSpielAnsagen(Spieler):void
\	onEndpointLost(String):void	***************************************	darfFlecken():void
\	onDialogPositiveClick(DialogFragment):void		Flecken(View):void
\	onDialogNegativeClick(DialogFragment):void		⊚ Gegenflecken(View):void
\	on MessageReceived(String,byte[],boolean):void		a Talontauschen():void
•	onDisconnected(String):void		weiterOnClick(View):void
	onConnectionFailed(ConnectionResult),void		onConnected(Bundle):void
	popup20er(View):void		onConnectionSuspended(int):void
	onMenuItemClick(MenuItem):boolean	//\	onConnectionRequest(String,String,String,String,String)void
	on Options Item Selected (MenuItem): boolean	//\	onEndpointFound(String,String,String,String):void
	oreceiveFromLobby(String,byte[],boolean);void	,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	 onEndpointLost(String):void onDialogPositiveClick(DialogFragment):void
	abbrechenSpiel(View):void handAktualisieren():void		onDialogNegativeClick(DialogFragment):void
	a karte1OnClick(View):void		onMessageReceived(String,byte[],boolean):void
	karte2OnClick(View):void		onDisconnected(String):void
	karte3OnClick(View):void	2800	onConnectionFailed(ConnectionResult):void
	■ karte4OnClick(View):void / /		onMenuItemClick(MenuItem);boolean
	⊚ karte5OnClick(View):void / / /		onOptionsItemSelected(MenuItem):boolean
	akarte6OnClick(View):void		receiveFromLobby(String,byte[],boolean):void
	atalon1_onClick(View);void	/	a karte1OnClick(View):void
	atalon2_onClick(View):void		arte2OnClick(View):void
	weiterOnClick(View):void		karte3OnClick(View):void
	■ zugAusführen(int):void \ / /		karte4OnClick(View):void
	gespielteKarteEntfernen(int).void		arte5OnClick(View):void
	■ punkteAktualisieren():void		karte6OnClick(View):void
	eigenerZug():void /		o talon1_onClick(View):void
	■ handKartenKlickbar():void		talon2_onClick(View):void
	■ buttonsNichtKlickbar():void/		■ zugAusführen(int):void
	ansagen40er(Vew):void		atalonzeigen():void
	■ zugEnde():void	,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	■ zugEnde():void
	Flecken(View):void	***************************************	gespielteKarteEntfernen(int):void
	⊚ Gegenflecken(View):void		■ buttonsNichtKlickbar():void
	spielEnde():void	1	hand Aktualisieren():void
***************************************			SegmentscheHand1Aktualtsieren():void
			Seigner 7. (2) Visid
		\	eigenerZug():void
	/ / / /	1	Shat40or(Spieler):boolean

Shat40er(Spieler):boolean
Sgegner1hat20er():void
Sgegner2hat20er():void
SpunkteAktualisieren():void
abbrechenSpiel(View):void









Class>>

Iregeln

ether.GUI

ebView

oid

nu(Menu):boolean ted(MenuItem):boolean In(View):void