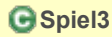


<<Java Class>>



Schnaps2gether.DataStructure

- ▣ kartendeck: ArrayList<Karte>
- ▣ stapel: ArrayList<Karte>
- Talon: ArrayList<Karte>
- ▣ s1: Spieler
- ▣ s2: Spieler
- ▣ s3: Spieler
- ▣ trumpf: String
- ▣ angesagteFarbe: String
- ▣ hoechstekarteamTisch: Karte
- ▣ besitzer: Spieler
- ▣ spiel: Rufspiel
- ▣ spieler: Spieler
- ▣ flecken: int
- ▣ sieger: ArrayList<Spieler>

- getTalon():ArrayList<Karte>
- getS1():Spieler
- getS2():Spieler
- getS3():Spieler
- getTrumpf():String
- getSpiel():Rufspiel
- setSpiel(Rufspiel):void
- getSpieler():Spieler
- setSpieler(Spieler):void
- getBesitzer():Spieler
- setBesitzer(Spieler):void
- getHoechstekarteamTisch():Karte
- setHoechstekarteamTisch(Karte):void
- setAngesagteFarbe(String):void
- setTrumpf(String):void
- getAngesagteFarbe():String
- getSieger():ArrayList<Spieler>
- setSieger(ArrayList<Spieler>):void
- Spiel3(int)
- ▣ Anfangsdeck(int):void
- Aufdrehen():Karte
- Trumpfansagen(String,int):void
- HandkartenSortieren(Spieler):void
- ▣ KartenMischen():void
- Auspielen(Karte,Spieler):void
- DarfKarteAuswaehlen(Karte,Spieler):boolean
- ZugAuswerten(Karte,Karte,Karte):void
- istSpielzuEnde(Bummer13):boolean
- DarfSpielAnsagen(Rufspiel,Spieler):boolean
- SpielAnsagen(Rufspiel,Spieler):void
- TalonAustauschen(Karte,Karte,Spieler):void
- hat20er(Spieler):ArrayList<String>
- Ansagen20er(String,Spieler):void
- kannFlecken(Spieler):boolean
- Flecken():void

