|  |
| --- |
| TGM |
| Let’s play Nonogramm |
| 5BHITM |
|  |
| **Krickl | Seckin** |
| **17.01.2015** |

|  |
| --- |
|  |

Let’s play Nonogramm

Inhalt

[Aufgabenstellung 2](#_Toc409429648)

[Zeitaufzeichnung 3](#_Toc409429649)

[Allgemein 4](#_Toc409429650)

[Design 4](#_Toc409429651)

[Probleme 4](#_Toc409429652)

[Logik 4](#_Toc409429653)

[GUI 4](#_Toc409429654)

[Quellen 5](#_Toc409429655)

[Nachschlagen 5](#_Toc409429656)

[Links vom Text 5](#_Toc409429657)

# Aufgabenstellung

Nachdem Sie einige Designpattern in Python betrachtet haben, wollen wir uns einem wichtigen Entwurfmuster spielerisch nähern:

MVC



In einem Team (2) soll das Spiel Nonogramm umgesetzt werden.

* Spielfeld: 15 x 15
* Eine Statusleiste mit Anzeige der noch gesuchten Felder,
* Button zur sofortigen Lösung
* Button zum Neustart
* Auswahlfeld zur Einstellung der Schwierigkeit (EASY/200; MEDIUM/150; HARD/125; EXPERT/90; IMPOSSIBLE/50) auf Basis der gesuchten Felder!

Die Farbe rosa ist natürlich nicht Pflicht und könnte vielleicht vom User variabel eingestellt werden.

Viel Erfolg!

Ressourcen:

Unterlagen zu GUI-Programmierung in Python

https://de.wikipedia.org/wiki/Nonogramm

# Zeitaufzeichnung

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Task** | **Geschätzte Zeit in h** | **Tatsächliche Zeit in h** | **Verantwortung** |
| Recherchieren und Nachschlagen | 6 |  | Krickl & Seckin |
| Algorithmus zum Generieren eines Nonogramms entwickeln |  |  |  |
| GUI mit pyQt erstellen |  |  |  |
| Import der GUI in PyCharm |  |  |  |
| Zusammenfügen von View und Control |  |  |  |
| Actionhandling implementieren |  |  |  |
| Debuggen |  |  |  |
| Dokumentation des Codes |  |  |  |
| Protokoll erstellen |  |  |  |
| Summe Krickl |  |  |  |
| Summe Seckin |  |  |  |

# Allgemein

# Design

# Probleme

## Logik

## GUI

# Quellen

*Kompletter Code siehe GitHub*  
https://github.com/akrickl-tgm/nonogramm.git

## Nachschlagen

## Links vom Text