Technische Dokumentation

# Problem 1: Aufbaubau Spielfeld, speichern der Position

## Lösung 1: 2-Dimensionales Array

Das Spielfeld wird in einem 2D Array abgebildet, die 1Dimension repräsentiert die Zeilen des Spielfelds, die 2Dimension die Spalten. Wenn der Player durch das Feld navigiert werden soll müssen nur die Position vertauscht werden. Nachteil ist das nur ein Rechteckiges Spielfeld denkbar ist.

## Lösung 2: Felder enthalten Pointer auf ihre Nachbarfeldern

Auf jedem Feld werden Zeiger auf die Nachbarfelder gespeichert. Beim Navigieren werden diese Zeiger überschrieben. Vorteil das Spielfeld ist an keine Form gebunden.

* Lösung 2 ist einfacher zu bewirtschaften. Lösung 2 ist nicht 2D.