1. Wo kommen die Daten her

Die Daten, die empfangen werden, beschränken sich auf den Mausklick auf die Buttons. Diese werden dann ihrerseits mit einer Funktion verknüpft, die ihrerseits Variablen und Aussehen ändert bei Klick.

2. Schwierigkeiten

Die Oberfläche wird relativ leicht zu programmieren sein, wenn man sich auf das Wesentliche beschränkt und die Graphiken nicht zu sehr perfektionieren will. Auch der Grund Mechanismus des Stein Fallenlassens ist ein einfacher Code der ausgelöst wird bei Mausklick. Die größten Probleme werden beim Programmieren des Computers aufkommen. Dieser muss intelligent sein, die Züge des Users vorrausahnen und dazu noch selbst schlau sein und versuchen Fallen zu bauen. Noch dazu muss der Computer nicht berechenbar sein und darf nicht immer gleich reagieren auf die gleiche Situation. Dies wird das Hauptproblem sein.

3. Oberfläche

Die Grundfläche des Programms wird ein blaues Gitter sein mit Kreisen als Löchern. Das Gitter hat eine Breite von 7 und eine Höhe von 6 Löchern. Über jeder Spalte wird ein Button in Form eines grünen Pfeils angebracht sein. Die Spielsteine werden traditionell rot für den Computer und gelb für den User sein. Die gelben Steine werden den ersten Buchstaben des Spieler Namens und die roten den Buchstaben C für Computer in der Mitte tragen. Unter dem Gitter wird sich ein Button mit der Aufschrift „Restart“ befinden.

4. Funktionalität

Am Anfang wird durch Zufall entschieden, wer beginnt. Danach wird entweder der Computer seinen ersten Zug ausführen oder der User wird darauf hingewiesen, dass er beginnen darf. In diesem Fall wird er User auf einen grünen Pfeil über einer Spalte klicken. Dann wird ein Spielstein des Users in dem untersten freisten Loch in dieser Spalte erscheinen und der Computer wird ziehen. Dieser Ablauf wiederholt sich bis einer von den beiden gewinnt, was durch eine entsprechende Meldung mitgeteilt wird. Danach werden alle Buttons deaktiviert und dem User wird mitgeteilt, dass er das Spiel neustarten durch Drücken auf den Knopf „Restart“.

5. Fehler

Der Fehler, dass der User nicht weiß, was er tun soll, wird dadurch behoben, dass ihm angezeigt wird, wann er am Zug ist sowie, dass er anfangen darf oder der Computer beginnt. Auch wird ihm angezeigt, dass er das neustarten muss.

Ein weiterer Fehler wird sein, dass User versuchen werden, nachdem jemand gewonnen hat weiter Steine einzuwerfen. Dies wird dadurch unterbunden, dass man die Buttons deaktiviert nachdem jemand gewonnen hat.

Auch mehrmaliges Einwerfen durch schnelles Klicken oder klicken, wenn der Computer am Zug ist wird nicht möglich sein, durch eine boolean Variable, die anzeigt ob der User am Zug ist.

Versehentliches Neustarten während des Spiels wird dadurch ausgeschlossen, da im Fall eines Klicks auf Restart obwohl kein Gewinner und kein Unentschieden vorliegt eine extra Bestätigung eingefordert wird.