JAVA SUPER KNIFFEL

VON Björn Heise

**Projektname:**

JAVA SUPER KNIFFEL (Arbeitstitel)

**Projektbeschreibung:**

Entwicklung eines Kniffelspiels für 1 oder mehrere Spieler in Java. Die Highscore wird per mySQL-Datenbank angebunden, 3x Würfeln pro Runde, insgesamt z.B. 10 Runden pro Spiel, Punktzahl zusammenrechnen, Highscore-Datenbank, Spielername eingeben,

**Ziele:**

Es soll möglich sein, die Anzahl der Spieler eingeben zu können und diesen ein individuellen Namen geben zu können. Der Spieler kann auswählen, welche Würfel liegen bleiben und welche nochmal gewürfelt werden. Danach wird das Ergebnis in die Tabellenfelder eingetragen. Es gibt eine festgelegte Anzahl an Spielrunden (z.B. 10). Am Ende werden die Ergebnisse der einzelnen Felder zum Endergebnis zusammengerechnet. Dieses wird in einer Highscore eingetragen. Die Highscore ist eine mySQL-Datenbank, die von der App upgedatet und gelesen werden kann.

Als mögliche Zusatzfunktion soll es möglich sein, dass die App das Würfelergebnis eigenständig analysiert und selbstständig in die Spielfelder einträgt, bzw. die Möglichkeiten vorgibt und nicht mögliche Ergebnisfelder ausgraut, damit sie nicht beschreibbar sind.

**Entwurfsphase:**

* Funktionen benennen und logisch erfassen
* Struktogramme und Szenen erstellen
* Datenbankdesign konzipieren
* Planung der Reihenfolgen

**Implementierungsphase:**

* Benutzeroberfläche erstellen
* Datenbankdesign in MySQL umsetzen
* Logik in Java implementieren

**Fazit / Ausblick**

**Ausbaumöglichkeiten:**

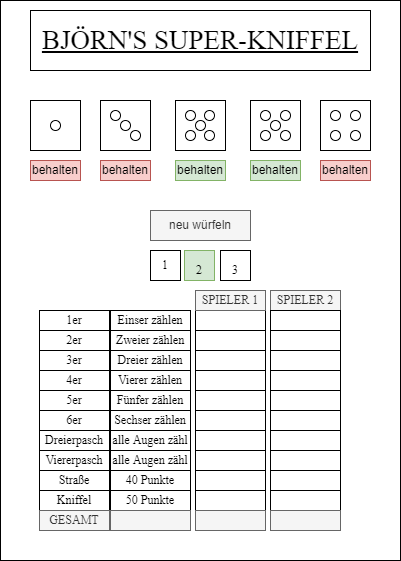
* Online-Datenbank erstellen und Online-Spielemodus, um übers Netz mit anderen zusammen spielen zu können

**Probleme:**

* Gibt keine Probleme. Ist alles easy

**Gelerntes:**

* Vertiefung der Programmierkenntnisse
* Umgang mit MySQL gefestigt

**