**4 Gewinnt Planung**

Textuelle Beschreibung:

**Main.java:** Zum Erstellen der 3 Szenen unter Verwendung der 3 XML-Dateien. Auch die Größe dieser Szenen wird hier eingestellt und diese werden dann angezeigt. Diese verwendet auch die Game.java.

**Controller.java:** Für die Verwendung der XML-Datei und dieser stellt die Verbindung zur Grafischen Oberfläche her.

**Player.java:** Diese Klasse repräsentiert den Spieler mit der Farbe der Steine, die Anzahl der Steine und dem Namen mit den Siegen.

**Playfield.java:** Das Spielfeld (8x8) wird hier initialisiert und ge-updated, wenn ein neuer Stein gesetzt wird unter Verwendung der Field.java.

**Field.java:** Ein einzelnes Feld, das leer sein oder mit einem Stein befüllt sein kann. Dieses wird in der Playfield.java verwendet.

**Game.java:** Dient zur Steuerung des Spielablaufes, also das Backend. Hier werden die Spieler und das Spielfeld mit den einzelnen Feldern generiert.

**Validations.java:** Diese Klasse dient der Überprüfung der Felder, ob jemand gewonnen hat oder das Spiel noch weiter geht.

**MainMenu.fxml:** Designte Hauptmenü, wo man das Spiel starten, die Optionen ändern oder die AGB’s lesen kann.

**Game.fxml:** Das Design das während des Spielens verwendet wird. Es beinhaltet das 8x8 Feld, die einzelnen Steine, eine Menu Bar und eine Darstellung der 2 Spieler.

**EndMenu.fxml:** Das Design, das verwendet wird, wenn das Spiel vorbei ist. Inklusiven „nochmal spielen“ Knopf und Illustration.

