

# Woche 6

## Modul 404

# Agenda

 Start vom Projekt (LB2)



# Projekt



**Bitte studiert nun alle den Projektbescrieb**

- Ab jetzt arbeiten wir nur noch am Projekt

# Spielregeln

- 2 Spieler / X Runden
- 5 Würfe *max* pro Spieler/Runde
- **Gerader Wurf** aufsummieren
- **Ungerader Wurf** beendet die Runde des Spielers **mit 0**
- Runde darf abgebrochen werden

 *Die Regeln dürfen abgewandelt werden!*

| Roland  |       | Lara  |       |
|---|-------|---|-------|
|     | 14/14 |      | 0/0   |
|     | 8/22  |      | 0/0   |
|     | 6/28  |     | 20/20 |
|      | 0/28  |      | 12/32 |
|      | 16/44 |     | 0/32  |
|     | 10/54 |     | 6/38  |
|     | 0/54  |     | 12/50 |
| Roland hat gewonnen   |       | Lara hat verloren   |       |

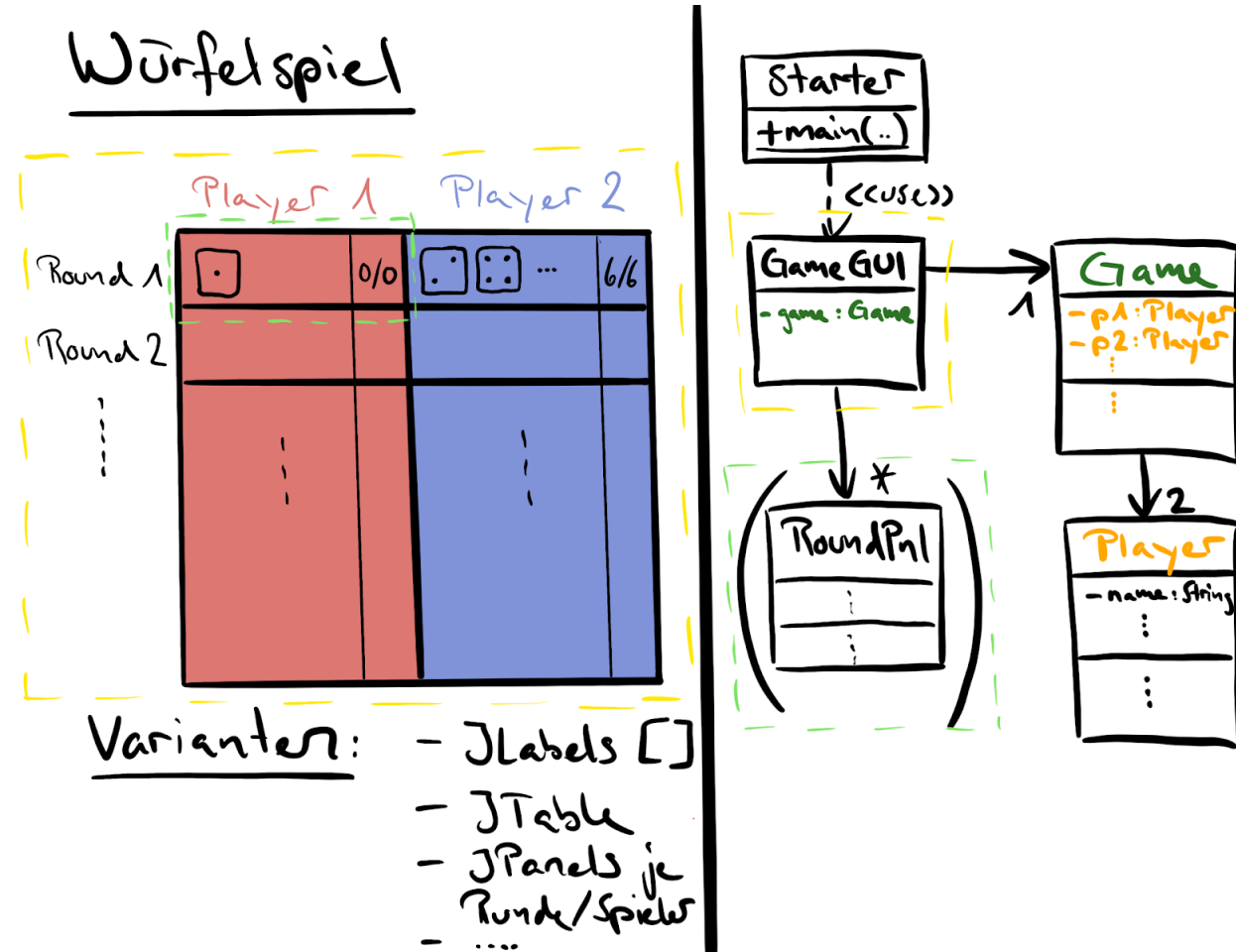
# Implementation

## Fachklassen

- Spieler (*Player*), Spielregeln (*Game*), Würfel (*Dice*)

## GameGui

- Eingabe der Spielernamen
- Darstellung des Spiels
  - (JPanel,
  - JTable)
- Würfeln / Abbrechen





# Dokumentation



## *Google Docs Dokument*

### Planung

- Erste **Skizze** und mögliches **Klassendiagramm**. Diese müssen nicht dem Endprodukt entsprechen

### Implementation

- **Screenshots** und das **Klassendiagramm** des **fertigen Programms**
- Die einzelnen Klassen sollen kurz erläutert werden

### Arbeitsablauf und Reflexion

- Reflexion der Arbeit
- Dokumentieren vorhandener Probleme (*nur wenn vorhanden*)