

Woche 7

Modul 404

Agenda

 Start vom Projekt (LB2)



Projekt



Bitte studiert nun alle den Projektbeschrieb

- 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

Würfelspiel



Varianten:

- JLabels []
- JTable
- JPanels je Runde/Spieler
-



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*)