

# 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
- JPanel's 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*)