

# Woche 8

## 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 |       |

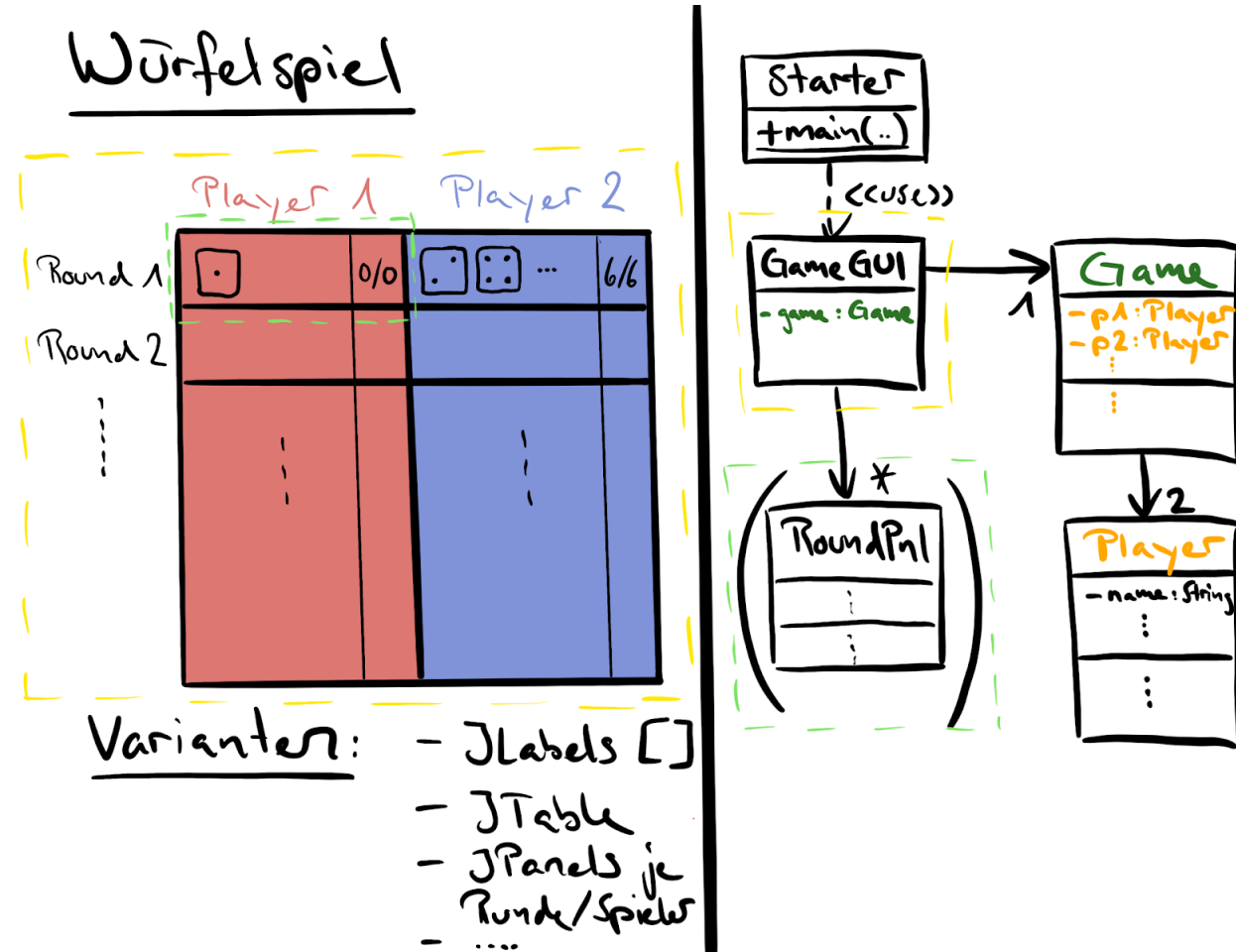
# Implementation

## Fachklassen

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

## GameGui

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



# **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*)