Woche 6

Modul 404

Agenda

Start vom Projekt (LB2)



Bitte studiert nun alle den Projektbeschrieb

• Ab jetzt arbeiten wir nur noch am Projekt



- 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 | |
| | | | |

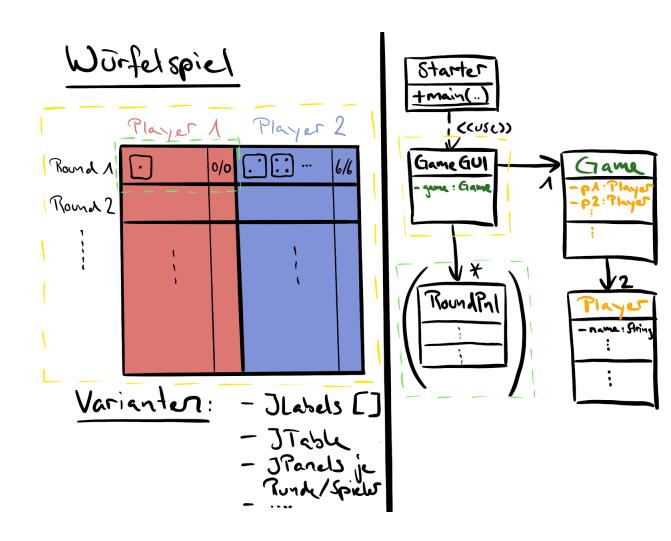
Implementation

Fachklassen

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

GameGui

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







Planung

• Erste **Skizze** und mögliches **Klassendiagram**. Diese müssen nicht dem Endprodukt entsprechen

Implementation

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

Arbeitsablauf und Reflexion

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