

Woche 6

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

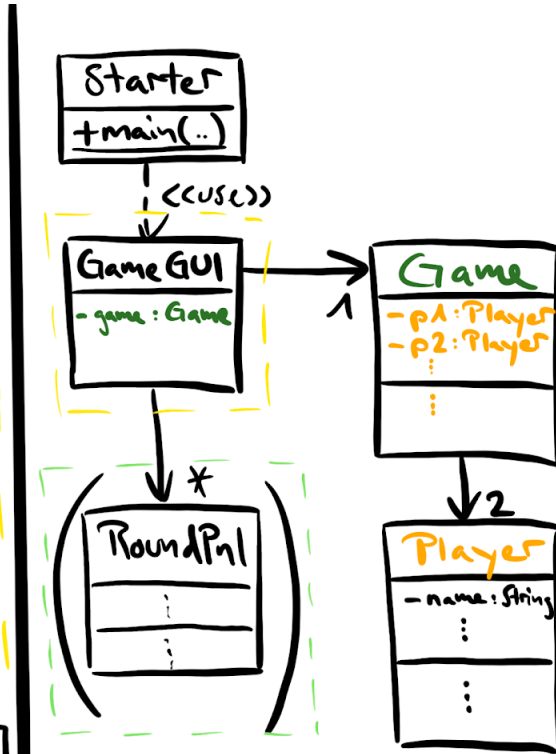
- Eingabe der Spielernamen
- Darstellung des Spiels
 - (JPanel,
 - JTable)
- Würfeln / Abbrechen

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*)