



Woche 6 / Modul 404


Projektstart

Agenda

➡ Siehe **grosser** Screen

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 | |

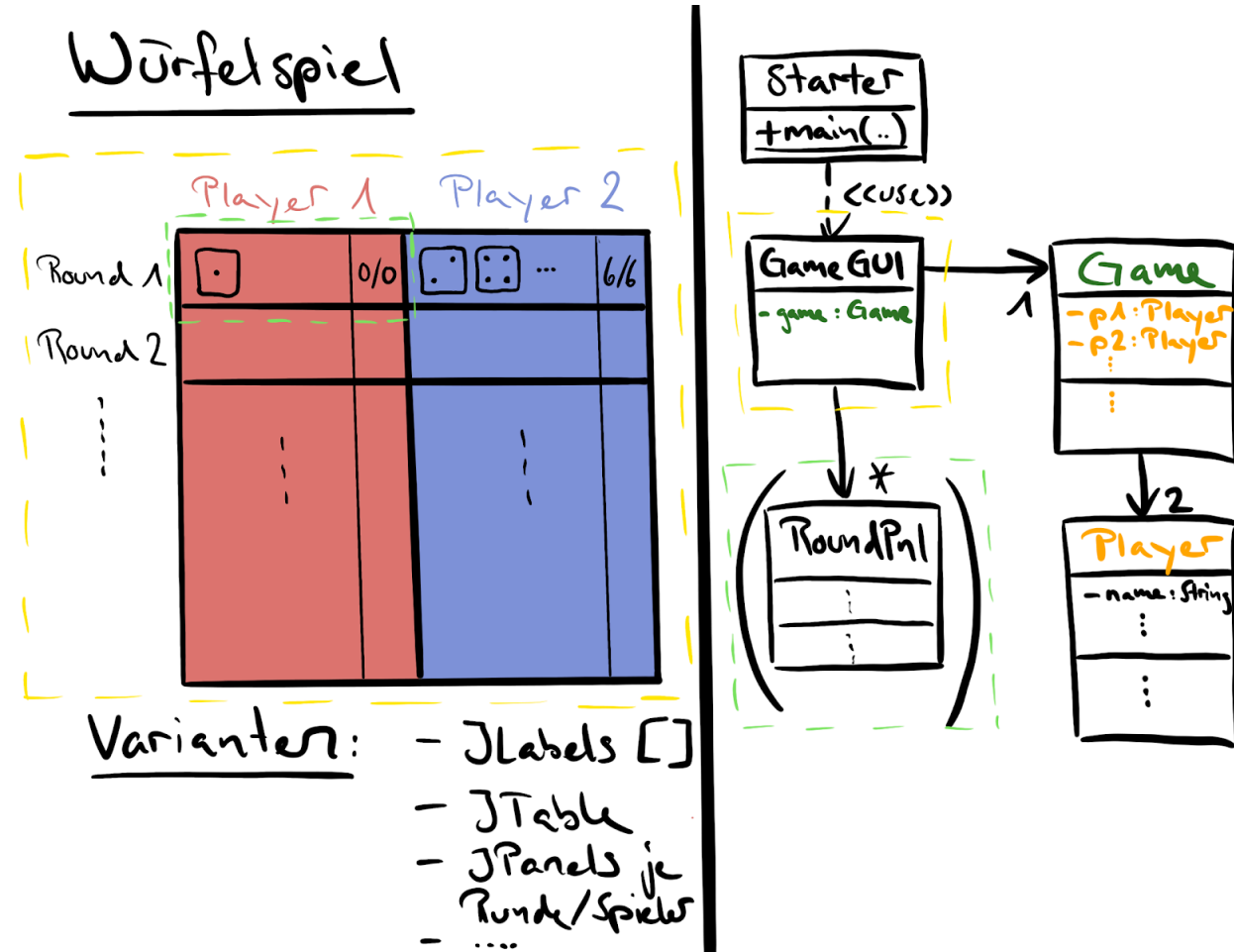
Implementation

Fachklassen

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

GameGui

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





Projekt



Bitte studiert nun alle den Projektbeschrieb

- Ab jetzt arbeiten wir nur noch am Projekt
- **Die Aufgabe Player-Panel** darf als Grundlage genommen werden.

Dokumentation

Google Docs Dokument

Heute wichtig:

Planung

- Erste **Skizze**. Diese muss nicht dem Endprodukt entsprechen

Lernjournal

- Reflexion der Lektion
- Dokumentieren der Erfolge und Probleme