## 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	<b>8</b>	0/32
	10/54		6/38
	0/54		12/50
Roland hat gewonnen		Lara hat verloren	

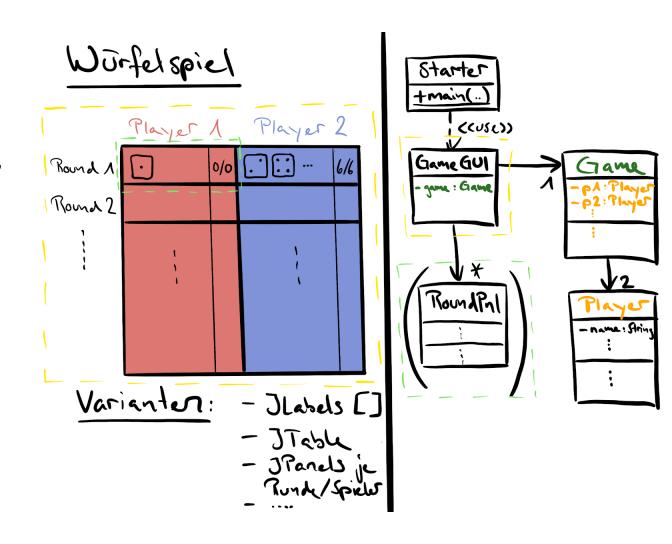
### **Implementation**

#### **Fachklassen**

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

#### GameGui

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







#### **Name** 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)