



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

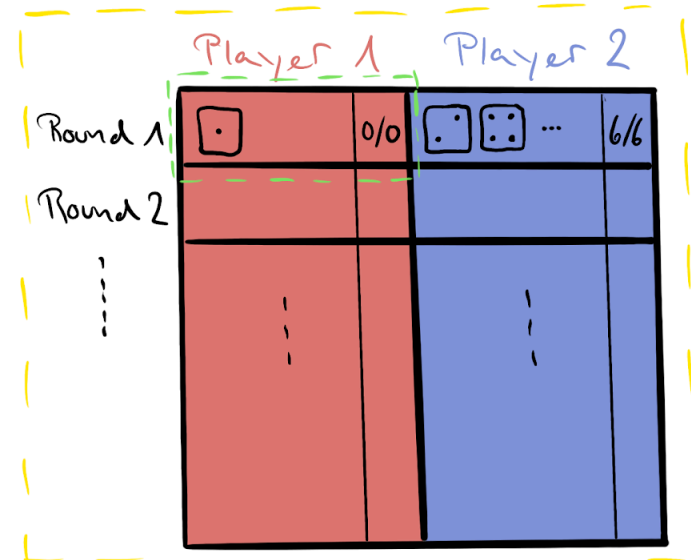
Fachklassen

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

GameGui

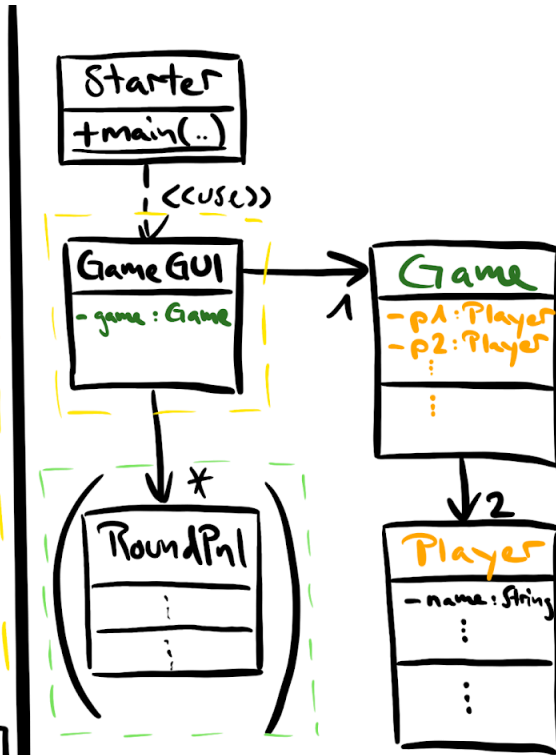
- Eingabe der Spielernamen
- Darstellung des Spiels
 - (*JPanel*, *PlayerPanel*)
- Würfeln / Abbrechen

Würfelspiel



Varianten:

- JLabels []
- JTable
- JPanels je Runde/Spieler
-





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