

# 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





# 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*)