Pflichten-Heft vom Blackjack Projekt

Von: Emil, Elias und Jesaja

Projektteam:

Projektleiter, Entwicker, Tester (Kommunikation über Teams Gruppe)

4x Statusmeetings: Absprache aktueller Stand.

GUI

für die einzelnen Klassen:

Tabelle: Klasse, Entwickler, Zeit

Weitere Dokumentation im Code vorhanden

Wo wird der Code abgelegt?

Das Projekt soll einem Spieler :

Detaillierter Ablauf – drücken der einzelnen Elemente 🡪 Was passiert dann?

1. Zweispieler-Konzept beschreiben
2. Beim Start werden zwei zufällige Kartenwerte zwischen 1-5 aufdecken (nur 1-5 das man bei Zwei 11 nicht sofort draußen ist )
3. Eine Karte aufdecken wenn ein Spieler einen Knopf bestätigt
4. Beim Aufdecken einer Karte wird ein zufälliger Wert zwischen 1-11 generiert -> dieser Wert wird sofort an den Anfangswert addiert
5. Man kann beliebig viele Karten aufdecken bis der Wert über 21 geht
6. Wenn der Wert über 21 geht --> Anzeige Loss
7. Wenn man früh genug aufhört und den Knopf zum beenden des Spielzugs drückt --> Anzeige Victory und neue Highscore Anzeige
8. Die Möglichkeit das Spiel neustarten mit einem New Game / Reset Button

Das Spiel muss nicht können:

1. Mit anderen Spielern gleichzeitig spielen
2. Verschiedene Karten wie Ass, Dame, Bube oder König als ein einzelner Zahlenwert erkennen
3. Einen Einsatz bestimmen den man setzen kann und entweder gewinnt oder verliert

Risiko das Projekt nicht zu schaffen: Krankheit, Kein Lust mehr, … Zu wenig Zeit, zu viele Wünsche, Geringe Kenntnis in Java – viel Google-Suche, zu anspruchsvoll, keine Erfahrung.

Ausbaustufe 2 für die Zukunft: Ideen während des Projekts