**Projektarbeit Informatik Q11: Roulettespiel**

Teammitglieder: Zollitsch Christoph, Haberl Simon, Sauer Simon, Erben Emanuel

Anfängliche Untergliederung: - SQL-Datenbankanbindung: Simon S. & Simon H.

-Graphische Oberfläche: Christoph und Emanuel

Tatsächlich:

Jeder be

**Wasserfallmodel:**

**1.Analyse:**

**Pflichtenheft:**

Ziel der Projektarbeit ist es ein Roulettespiel mit einer Anmelde- und Spieleoberfläche zu entwickeln.

Ferner sollen Benutzerdaten (u.a. Benutzername und Passwort) und das Verlaufsprotokoll des Spiels in einer Datenbank verwaltet werden.

Geplanter Spielablauf:

Nach erfolgreicher Anmeldung bzw. Registrierung auf der Anmeldeoberfläche erscheint die Spieloberfläche: Auf der Spieloberfläche erscheinen das Roulettefeld, die Auswahl des Einsatzes in Form von Chitons, der Roulettedreher und personenbezogene Daten wie beispielsweise aktuelles Guthaben und Gewinn. Durch betätigen des Abmeldebuttons wird der Benutzer auf die Anmeldeoberfläche zurückgeleitet.

**2.Entwurf:**

Klassendiagramm:

**3.Implementierung(Tagebücher):**

Graphische Oberfläche:

1.Anmeldeoberfläche:

Als erstes haben wir die Klasse LOGIN, welche von der Klasse JFrame erbt, als Anmeldeoberfläche erstellt. Anschließend haben wir einfache Copyright freie Bilder für die Anmeldeoberfläche und das Spielpanel gesucht. Hierbei haben wir zwei gute Bilder gefunden, die zwar eine gute Qualität hatten, jedoch meist nur eine Auflösung von 960 auf 460 Pixel hatten. Wenn man jetzt die Größe verändert hätte, wären Weiße Ränder entstanden, die wir jedoch verhindern wollten. Deshalb haben wir in der Klasse Login die Zeile „setResizable(false)“ hinzugefügt, wodurch die Größe unseres JPanel´s vom Benutzer nicht mehr verändert werden kann. Danach haben wir auf der Anmeldeoberfläche eine Eingabefläche für Benutzername und Passwort hinzuzugefügt. Hierbei haben wir keinen LayoutManager gefunden, der unsere Anforderungen erfüllt hätte. Deshalb haben wir uns dafür entschieden, keinen LayoutManager zu verwenden, und alle Bestandteile unserer Oberfläche eigenhändig, an genauen Positionen am JFrame zu platzieren. Dies war auch kein Problem, da ja die Größe des Frames nicht verändert werden kann, und somit auch die Buttons und andere Elemente auf dem Frame nicht verrutschen können. Da wir Bilder in unserem Projekt benutzen wollten, dafür aber jedes Mal einen anderen Pfad benötigen, haben wir, um den Pfad der Bilder auf verschiedenen Computern auslesen zu können die Methode System.getProperty("user.dir") benutzt, da diese den Projektpfad zurückgibt. Für die Eingabe des Benutzernamens und des Passworts haben wir ein JTextField und ein JPasswordField, welches das Passwort verbiergt, dem Login-JFrame hinzugefügt. Dazu kamen zwei Buttons, mit denen man sich einloggen bzw, registrieren kann. Falls die Anmeldung oder Registrierung fehl schlägt wird ein MessageDialog mit entsprechendem Text angezeigt. Wenn die Daten übereinstimmen, bzw. die Registrierung erfolgreich ist, wird der Benutzer zur Spieloberfläche transferiert.

2.Spieloberfläche:

Das SPIELBRETT-JFrame ist ebenfalls nicht größenveränderbar und hat auch keinen LayoutManager. Es enthält eine Menüleiste, eine COMBOBOX um den Einsatz auszuwählen, einen "Spielen"- Button (um die Roulette-Scheibe zu drehen/die Zufallszahlauszugeben), und ein Feld mit den verschiedenen Einsatzmöglichkeiten, auf denen durch Linksklick auf einen der 49 unsichtbaren Buttons der Einsatz platziert werden kann. Der Einsatz wird in Form des ausgewählten Coins, am Platz des ausgewählten Feldes visualisiert. Für die Menüleiste haben wir JMenuBar verwendet und dort sowohl ein JMenu mit dem Text "Menü", welches die JMenuItems "Einstellungen" und "Hilfe" enthält, als auch ein JMenu mit dem Benutzernamen als Text, welches das JMenuItem "Abmelden" enthält, hizugefügt. Die Klasse BILD erbt von JPanel und zeichnet ein dem Konstruktor übergebenes BufferedImage.

Die Klasse COMBOBOX erbt von JPanel und enthält eine JComboBox und ein JLabel. Abhängig von dem ausgewählten Betrag der JComboBox, wird das Icon des JLabels, als ein Bild des entsprechenden Coins gesetzt.

Controller

Der CONTROLLER implementiert das Interface ActionListener. Bei allen Aktionen, die auf dem Frame durchgeführt werden, ist er dafür verantwortlich, diese Events in eine Reaktion zu verwandeln. Er ist dafür verantwortlich, dass nach dem Login der Konstruktor von SPIELBRETT aufgerufen wird. Er ruft bei Anmelde- bzw. Registrierfehler die Methode der Klasse LOGIN auf, die eine Fehlermeldung in Form eines MessageDialogs ausgibt. Des Weiteren reagiert er auf ActionEvents des Menüs und der Buttons auf dem SPIELBRETT.

SQL-Datenbankanbindung:

Am Anfang wollten wir Access als Datenbank und den vorgegebenen Programmtext zur Datenbankverbindung nutzen. Allerdings stießen wir dabei auf einige Probleme: Der Access-Treiber konnte nicht geladen werden, weshalb wir versuchten im Internet Lösungen zu finden. Wir konnten aber keinen geeigneten Treiber laden bzw. finden. Deshalb erstellten wir eine neue Testklasse mit einer Methode, in der wir alle Treiber auflisteten, die uns zur Verfügung stehen. Daraufhin entschieden wir uns anhand des Treibers für eine neue Datenbank: SQLite, die wir mithilfe einer portablen Variante nutzten, damit wir sowohl in der Schule als auch zu Hause effektiv am Projekt arbeiten konnten.