

Die UML-Klassendiagramme wurden auf der 3.Seite der Übersichtlichkeit wegen, nur mit den Klassennamen dargestellt.

Kniffel
<ul style="list-style-type: none"> + close,newGame,eintragen,roll : JButton + south,west,center,east,north,eastNumbers,eastButtons : JPanel + labels : JLabel[] + wuerfel : int[] + tBtn : JToggleButton[] + rBtn : JRadioButton[] + btnGrp : ButtonGroup + table : JTable + rBtnNames : String[] + fieldNames : String[] + fieldDescription : String[]
<ul style="list-style-type: none"> + Kniffel() # erstelleButton():JToggleButton + get...(): ... + set...(): ...

Rules
<ul style="list-style-type: none"> + Rules(window : Kniffel) + einerRegel(wuerfel : int[]) : int + zweierRegel(wuerfel : int[]) : int + dreierRegel(wuerfel : int[]) : int + viererRegel(wuerfel : int[]) : int + fuenferRegel(wuerfel : int[]) : int + sechserRegel(wuerfel : int[]) : int + dreierpaschRegel(wuerfel : int[]) : int + viererpaschRegel(wuerfel : int[]) : int + fullhouseRegel(wuerfel : int[]) : int + kstrasseRegel(wuerfel : int[]) : int + gstrasseRegel(wuerfel : int[]) : int + kniffelRegel(wuerfel : int[]) : int + chanceRegel(wuerfel : int[]) : int + gleicheWuerfel(wuerfel : int[]) : int[] + selection(wuerfel : int[], gleicheWuerfel : int[], index : int) : int + testWuerfelzahl(wuerfelzahl : int) : void + testPunktezahl(fixePunktzahl : boolean, minimum : int, maximum : int, punkte : int):void

KniffelController
<ul style="list-style-type: none"> + schließen,neuesSpiel,eintragen,wuerfeln : JButton + tBtn : JToggleButton[] + labels : JLabel[] + rBtn : JRadioButton + btngrp : ButtonGroup + table : JTable + wuerfel : int[] + anzWuerfe : int + obererBlock,bonus,summeOben,summe,untererBlock : int + spielGestartet : boolean
<ul style="list-style-type: none"> + KniffelController(window : Kniffel) - schliessenDialog() : void - wuerfeln() : void - resetWuerfel() : void - updateSummeObererBlock(punkte : int) : void - updateSummeUntererBlock(punkte : int) : void + actionPerformed(arg0 : ActionEvent) : void + windowClosing(arg0 : WindowEvent) : void

ActionListener
<ul style="list-style-type: none"> + ActionPerformed(e : ActionEvent) : void

WindowAdapter
<ul style="list-style-type: none"> + windowClosing(arg0 : WindowEvent) : void + windowActivated(arg0 : WindowEvent) : void + windowClosed(arg0 : WindowEvent) : void + windowDeactivated(arg0 : WindowEvent) : void + windowDeiconified(arg0 : WindowEvent) : void + windowGainedFocus(arg0 : WindowEvent) : void + windowIconified(arg0 : WindowEvent) : void + windowLostFocus(arg0 : WindowEvent) : void + windowOpened(arg0 : WindowEvent) : void + windowStateChanged(arg0 : WindowEvent) : void

