

# Meilensteinpräsentation I

Implementierung von **Skip-Bo** ©

## Gruppe Skip-Bros:



Manuela Wildi



Rao Rohan Girish



Guillaume Joyet



Janni Batsilas



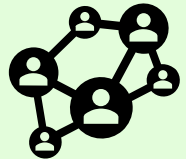
Quelle: mercadolibre.com



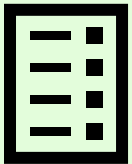
Spielbeschreibung



Anforderungen



Client / Server, Networking



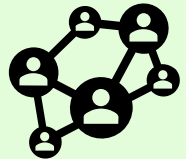
Organisation



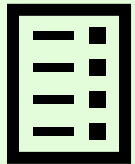
**Spielbeschreibung**



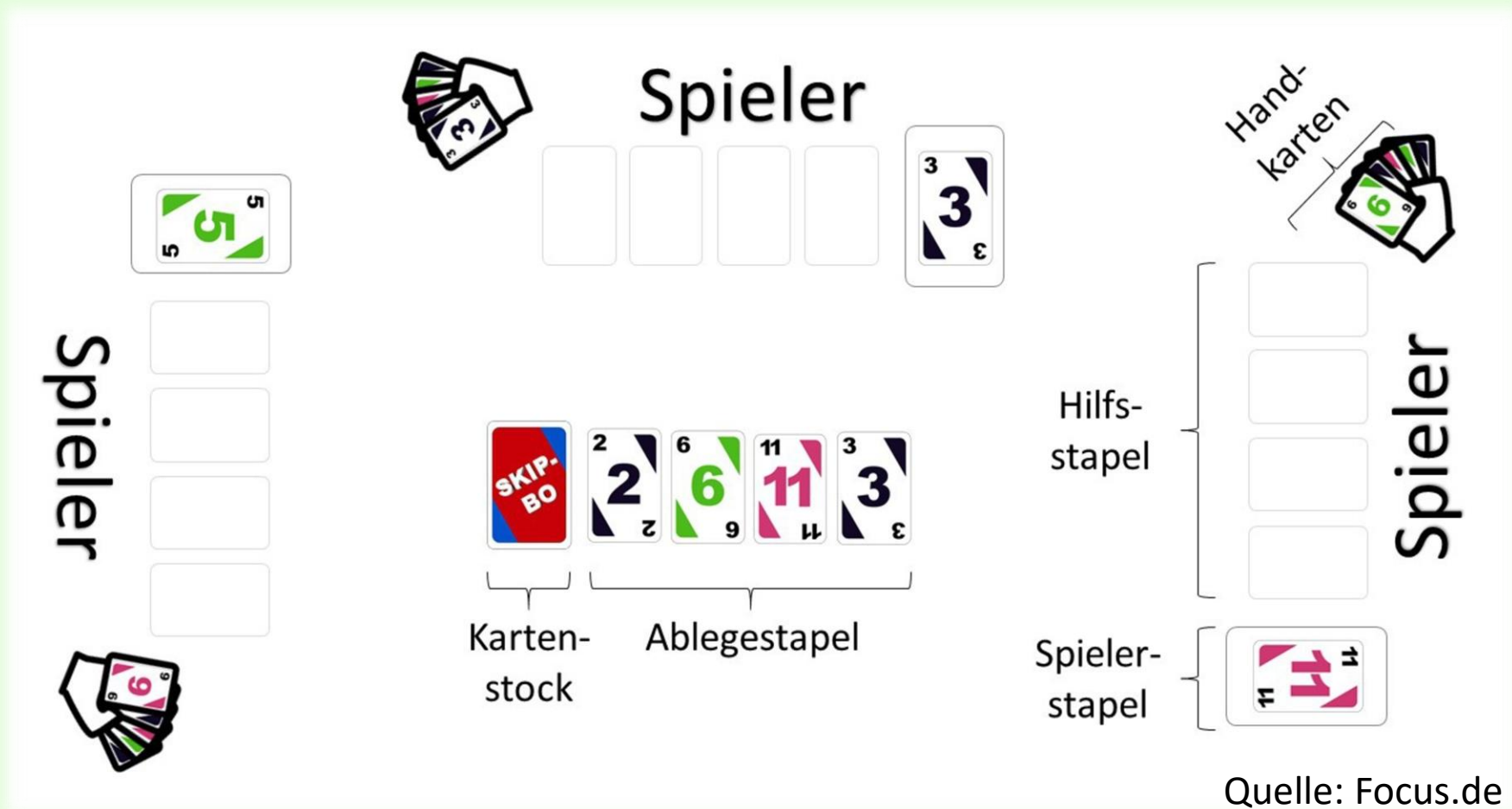
Anforderungen



Client / Server, Networking



Organisation



- **Ziel**
  - Alle Karten vom Spielerstapel ablegen
- **Rundenbasiert**
- **Karten**
  - Zahlen 1-12
  - Skip-Bro Karten = Joker

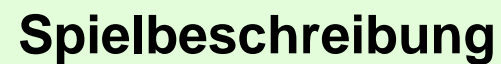


Diagram illustrating the game state for a 5-player game of Uno, showing the layout of cards and piles for three players (PLAYER 1, PLAYER 2, PLAYER 3) and the central game area.

**PLAYER 1:** Discard Piles (3, 8, 11, 2), Draw Pile (SKIP-BRO), Stock Pile (6), Discard Piles (8, 10, 4), Hand Cards (3, 3, 8, 11, 2).

**PLAYER 2:** Discard Piles (1, 4, 10, 8), Draw Pile (6), Stock Pile (6), Discard Piles (8, 10, 4), Hand Cards (3, 3, 8, 11, 2).

**PLAYER 3:** Discard Piles (6, 4, 10, 8), Draw Pile (6), Stock Pile (6), Discard Piles (8, 10, 4), Hand Cards (3, 3, 8, 11, 2).

**Game Area:** Discard Piles (3, 8, 11, 2), Draw Pile (SKIP-BRO), Stock Pile (6), Discard Piles (8, 10, 4), Hand Cards (3, 3, 8, 11, 2).

**Legend:** PLAYER 1 (Orange), PLAYER 2 (Green), PLAYER 3 (Red), YOU (Orange).

**Buttons:** CLOSE, BACK TO LOBBY.

**Chat:** insert message....



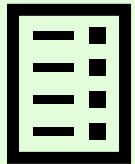
Spielbeschreibung



**Anforderungen**



Client / Server, Networking



Organisation



## Aufbau

- Spielfeld aus mehreren fixen Stapeln

## Spielverlauf

- Zugweise

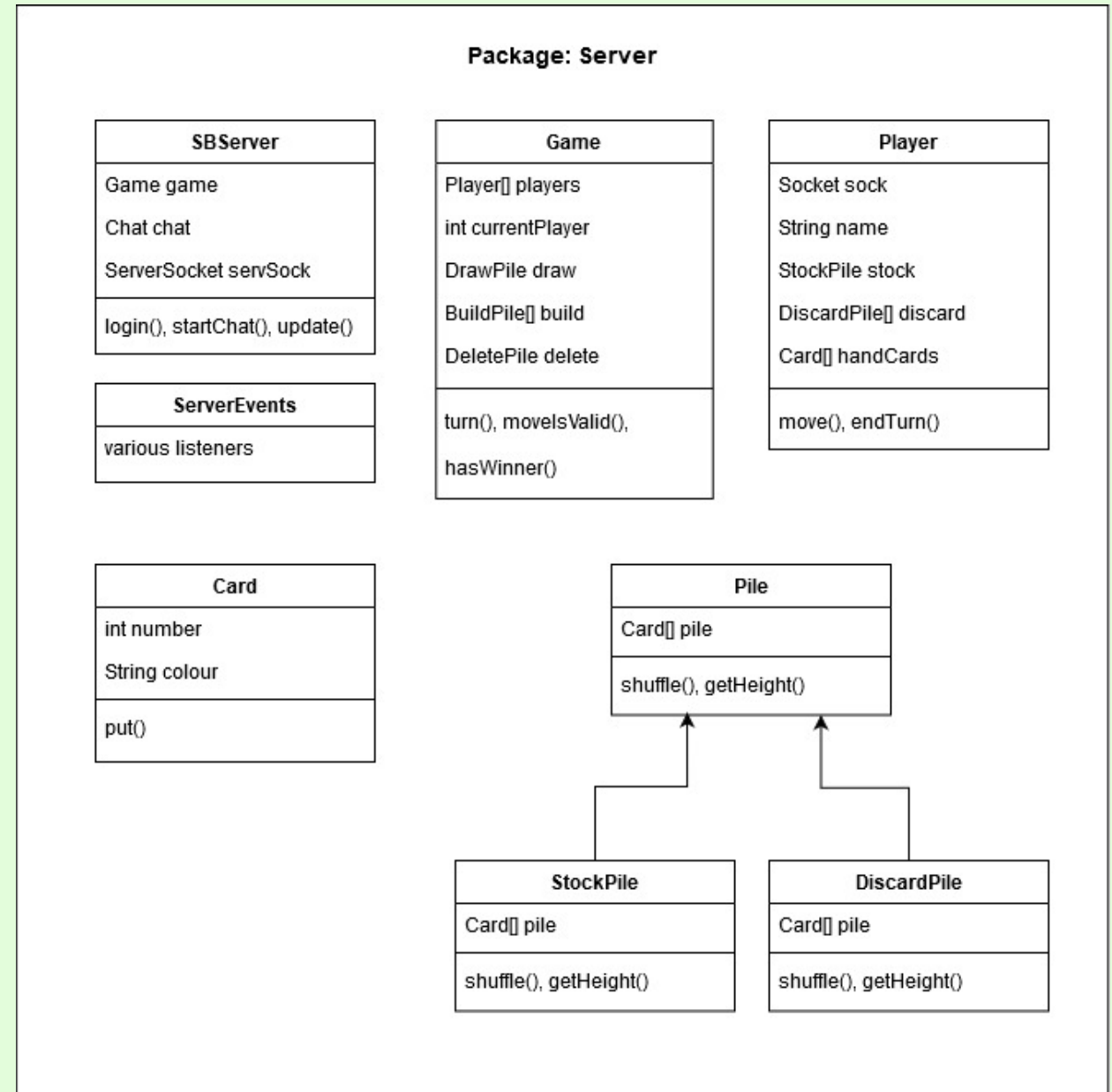
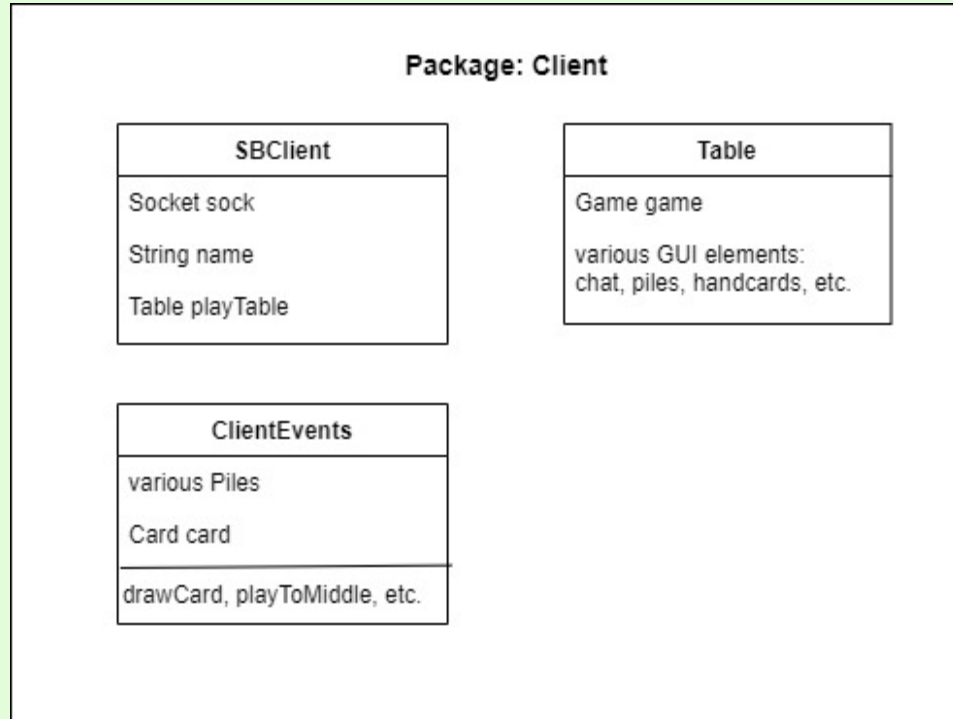
## Mechanik

- Drag & Drop
- Programm muss unerlaubte Züge verhindern
- Automatisierte Prozesse



- **Konkrete Beispiele für Klassen**
  - **Class Game:** regelt Spielverlauf
  - **Class Player:** verwaltet Karten und Stapel eines Spielers
  - **Class Table:** Spielfeld, beinhaltet GUI-Elemente
  - **Class Card**
  - **Class Pile**



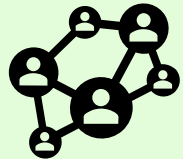




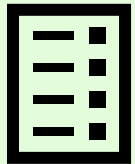
Spielbeschreibung



Anforderungen



**Client / Server, Networking**



Organisation



- **Server**

- Server Start und Login Prozess (Verbindung und Gültigkeit Username überprüfen)
- Chatroom Öffnung (Kommunikation Spieler/Clients)
- Anzahl Spieler überprüfen (max. 4)
- Kartenverteilung und Management der Stapel
- Server Status aktualisieren:
  - ❖ Welcher Spieler ist an der Reihe?
  - ❖ Welche Karten liegen auf dem Spielfeld?



- **Client**

- Log-in , Chat-Konsole , “Ready”-Taste
- Aktuelles Spielfeld und alle Ablagestapel sind sichtbar für Clients
- Alle Karten/Spieloperationen:
  - ❖ Karte ziehen von    Draw Pile → (DRAW\_CARD)
  - ❖ Karte spielen auf    Build Pile → (PLAY\_TO\_BUILD)
  - ❖ Karte legen auf    Discard Pile → (PLAY\_TO\_DISCARD)
- Karte von Stock Pile oder Handkarte auf gewünschten Stapel legen



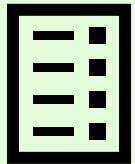
Spielbeschreibung



Anforderungen



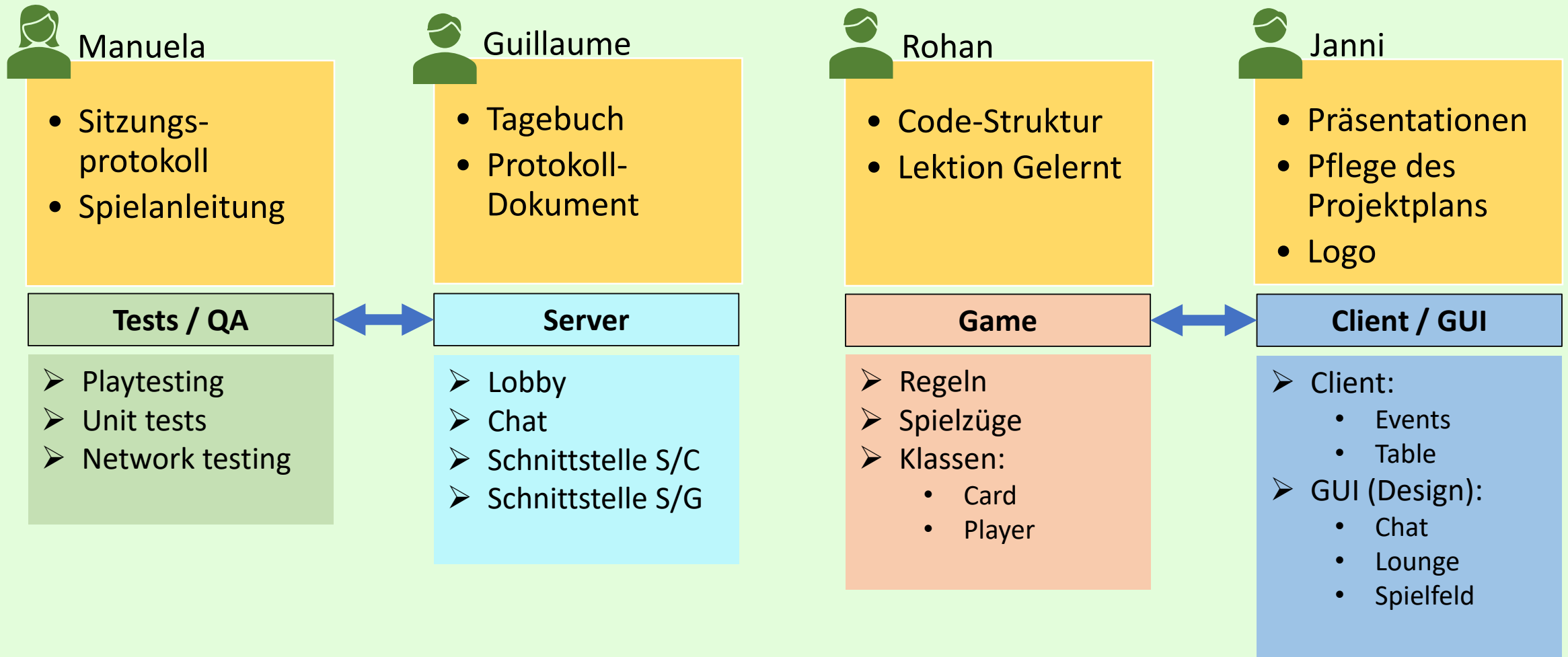
Client / Server, Networking



**Organisation**



# Organisation



→ Besprechungen im Team jeden Dienstag Nachmittag und bei Gelegenheit



***Vielen Dank für die Aufmerksamkeit!***