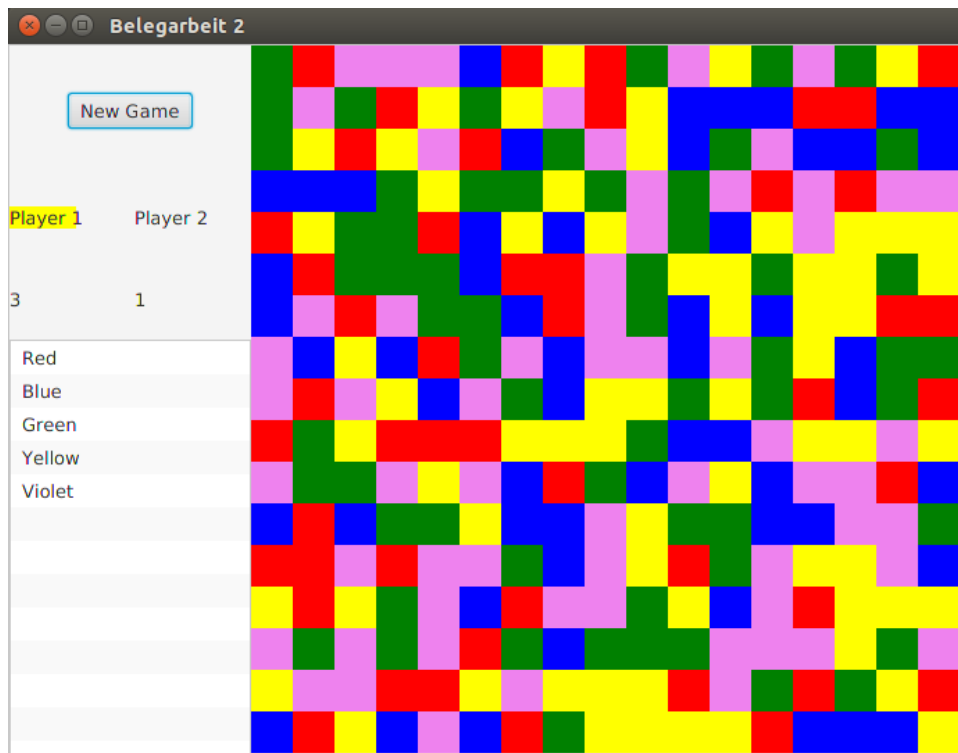


## Handbuch Programmieren II Beleg 2

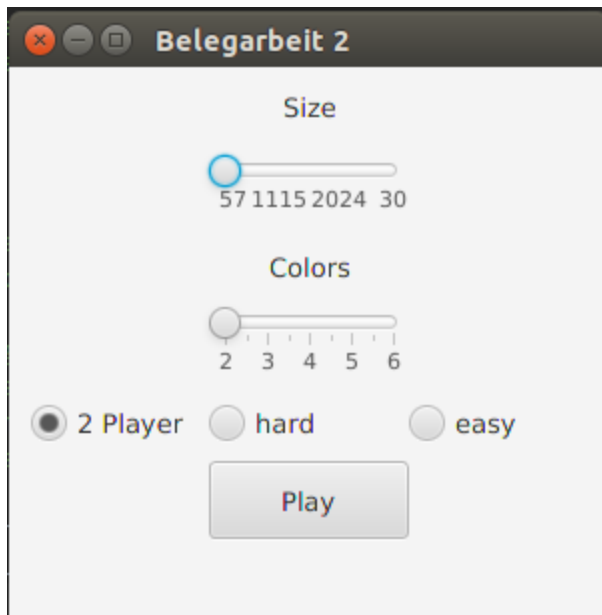
### Implementierung des Spiels Flood

Umgesetzt wurde das Spiel "Flood" mit Hilfe von JavaFX, der aktuellen Standard-GUI-Bibliothek von Oracle.

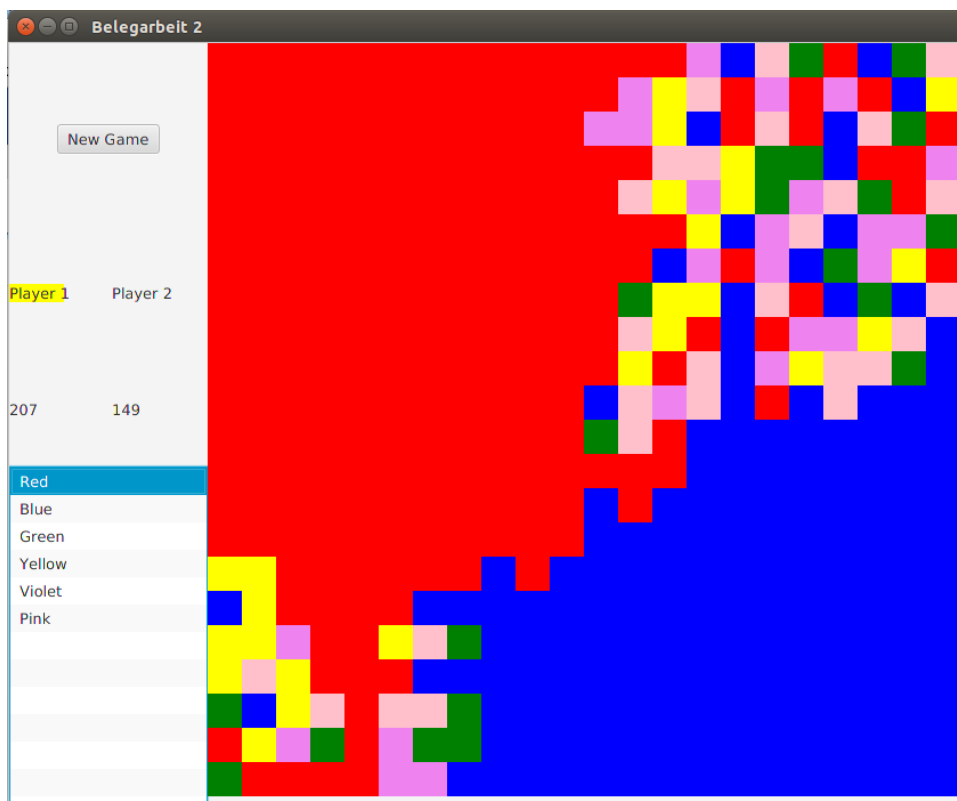
Das Spiel wird von 2 Spielern gespielt, wobei der zweite Spieler wahlweise ein menschlicher Gegenspieler oder einer von zwei unterschiedlich starken Computergegnern ist. Das quadratische Spielfeld besteht aus einer variablen Anzahl an Feldern, die verschiedene Farben besitzen. Jeder Spieler bekommt eine Ecke des Spielfelds mit Feldern derselben Farbe. Danach wechseln die Spieler abwechselnd die Farbe ihrer Felder und erhalten dadurch die anliegenden Felder, die die neu gewählte Farbe besitzen.



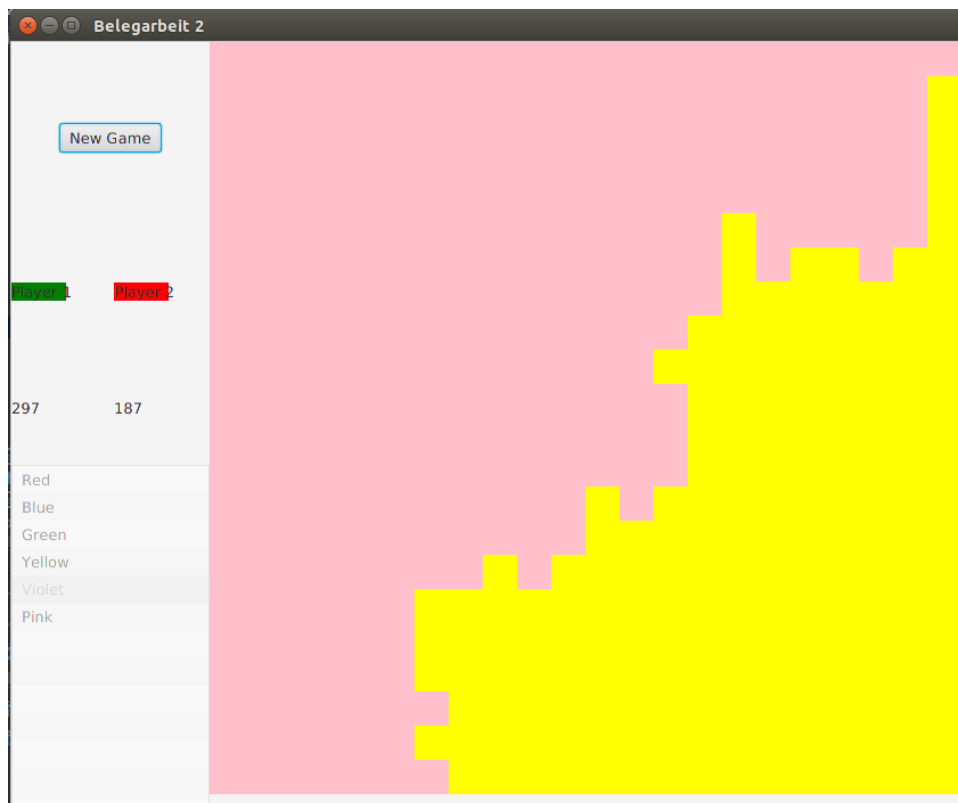
Eine neue Runde wird über das Hauptmenü gestartet. Dabei können Spielfeldgröße, Anzahl der Farben und Gegnertyp ausgewählt werden. Der Button "Play" startet die Runde.



Spieler 1 ("Player 1") fängt in der oberen linken Ecke an, Spieler 2 ("Player 2") in der gegenüberliegenden Ecke unten rechts. Spieler, Spielstand und aktuell gewählte Farbe werden im linken Bereich angezeigt. Der Spieler, der an der Reihe ist, wird gelb markiert.



Sobald keine Züge mehr möglich sind, ist das Spiel beendet. Der Gewinner der Partie wird grün markiert und der Verlierer rot. Die Farben sind nicht mehr auswählbar.



Eine neue Partie kann über das Hauptmenü gestartet werden, welches sich öffnet, wenn der Button "New Game" gedrückt wird.