

Planung für Kniffel

[Anforderungen](#)

[Ablauf](#)

[Klassen](#)

[UI](#)

[Feature List](#)

[Existing](#)

[Must have](#)

[Nice to have](#)

Anforderungen

Plant auf dieser Grundlage ein einfaches Kniffel-Spiel. Einfach bedeutet, es gilt nur der obere Block (also 1er, 2er, 3er, 4er, 5er und 6er).

Klassische Kniffel-Regeln:

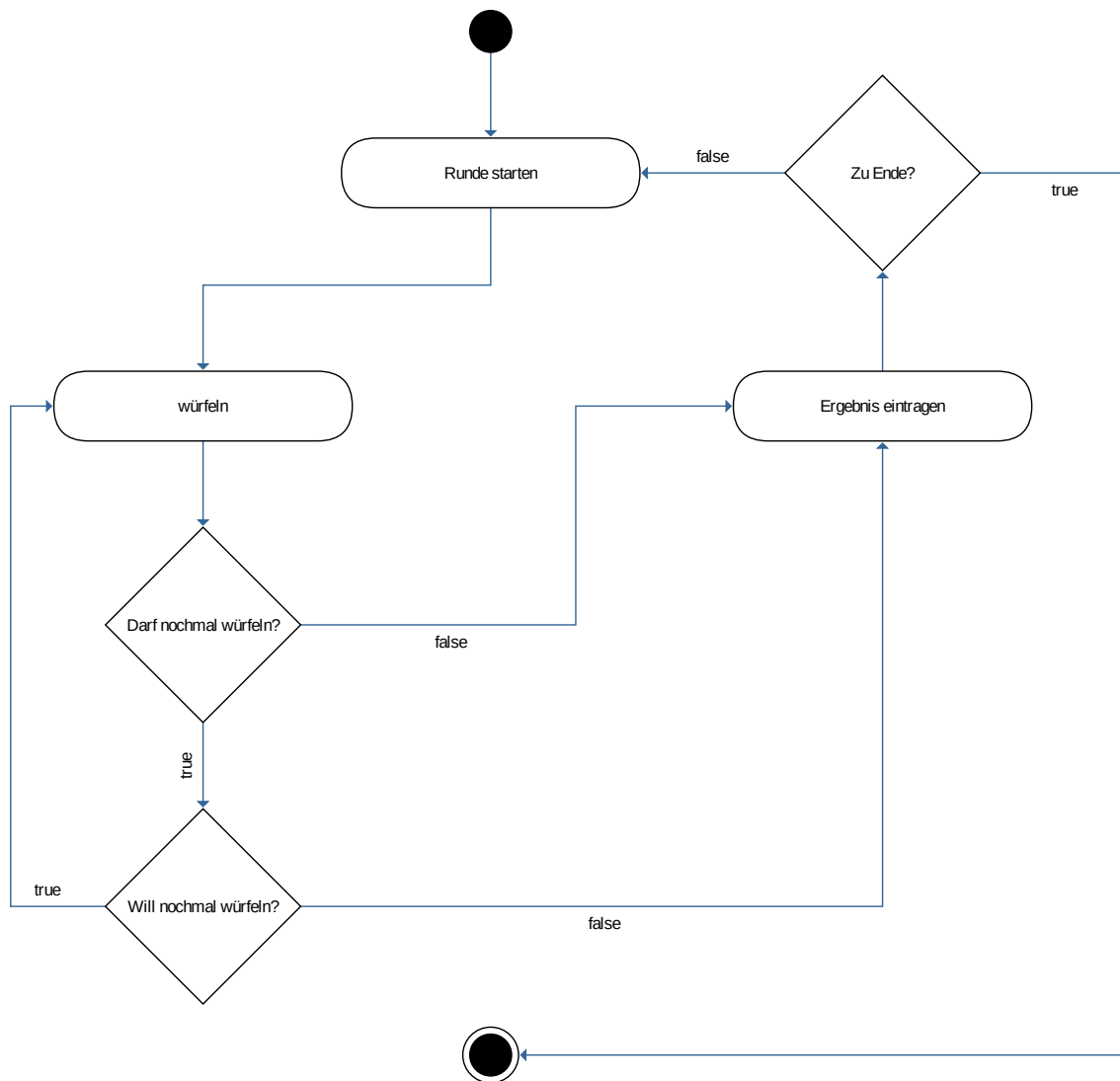
- Man kann bis zu 3x Würfeln (das heißt man kann sein Ergebnis auch vorher eintragen)
- Am Ende eines Zuges wird die Augenzahl aller passenden Würfel zusammengezählt
- Am Ende des Spiels werden alle Punkte zusammengezählt

Bitte achtet auch auf die grafische Gestaltung.

Bonus: Ausser dem oberen Block, gibt es auch noch 3er und 4er Pasch und natürlich den Kniffel (5 gleiche bedeuten 50 Punkte).

Bonus Plus: Es gibt alle Würfelwerte.

Ablauf



Klassen

✓ ~~Button~~

Detects if button is being pressed

Properties: x, y, width, height, color

✓ ~~Dice~~

Can be rolled or put aside

Shows dice value

Properties: extends Button, value, isActive

☒ Roll Button

Rolls all active dice

Properties: extends Button, title, list of dice

☐ Scoreboard

Stores the score of 1 player

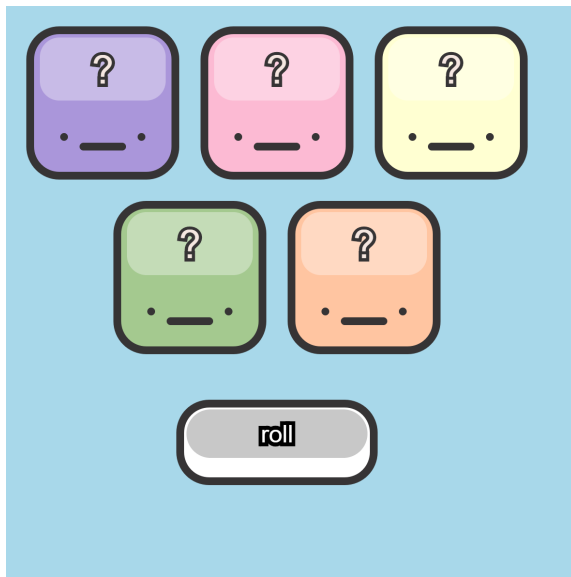
Properties: all possible kniffel dice values

☐ Game

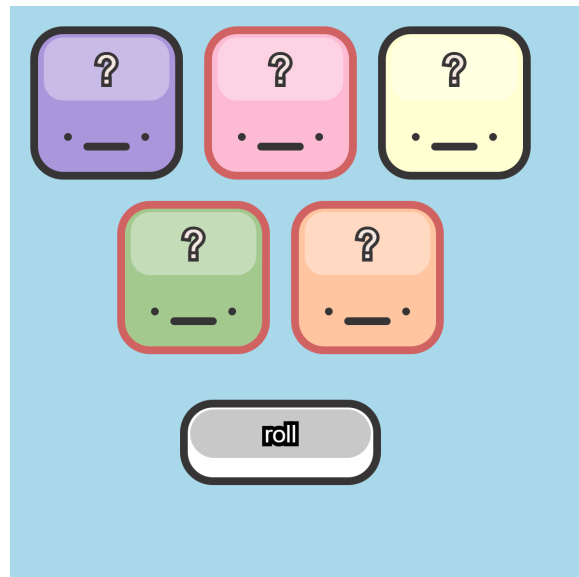
Stores and calculates the scores of the players and decides who won

Properties: scoreboard1, scoreboard2, list of dice

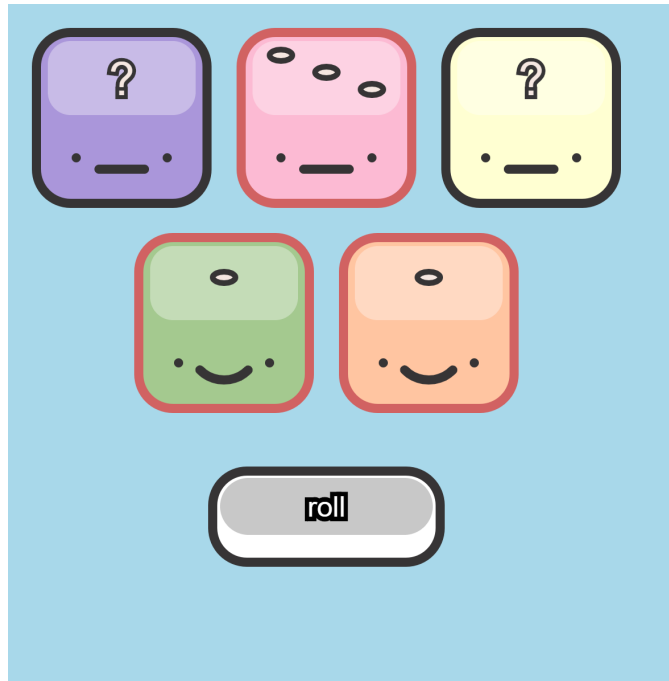
UI



Starting point



Choosing dice to roll



Rolled selected dice

Feature List

Existing

- Dice
- Roll all button

Must have

- Show Scoreboards of the player on the left and right side of the screen
- Add victory screen
- Add starting screen

Nice to have

- Make dice react to good dice combinations
- Animations
- Highscores