

Memory

Melisa Uluer
Lena Bauer
Hajar A

Memory

by Melisa Uluer, Lena Bauer, and Hajar A

Table of Contents

| | |
|-------------------------------|---|
| 1. Auf einen Blick | 1 |
| Allgemein zum Spiel | 1 |
| Die Spielregeln | 1 |
| 2. Aufbau | 2 |
| Lounge (Hauptmenü) | 2 |
| Untermenü | 2 |
| 3. Das Spiel | 3 |
| Der Tisch | 3 |
| 4. Wesentliche Zustände | 4 |

Chapter 1. Auf einen Blick

Allgemein zum Spiel

Anzahl Spieler: 2-6

Alter: ab 4 Jahren

Genre: Merkspiel, Jeder gegen jeden

Thema: Gesellschaft

Die Spielregeln

Es treten 2-6 Spieler gegeneinander an. Gespielt wird das Spiel gemeinsam in einem Browser-Fenster. Zunächst werden alle Karten gründlich vermischt und verdeckt auf den Tisch gelegt. Der Spieler an der Reihe darf nun zwei willkürliche Karten umdrehen. Falls diese das selbe Bild haben, darf der Spieler die Karte auf seinen Stapel legen und nochmal zwei Karten aufdecken. Sind zwei Karten unterschiedlich ist der nächste Spieler an der Reihe. Das Ziel jedes einzelnen Spielers ist es so viele Paare wie möglich zu finden. Der Spieler mit den meisten Paaren gewinnt die Runde.

Chapter 2. Aufbau

Lounge (Hauptmenü)

In der Lounge können sich Spieler anmelden oder sich registrieren.

- Anmelden

Bereits registrierte Spieler können sich hier mit einem Spielernamen und Passwort anmelden.

- Registrieren

Hier können sich neue Spieler registrieren. Hierzu wird seinerseits ein Spielername und ein Passwort festgelegt.

Untermenü

Nach der Anmeldung kann der Spieler im Untermenü zwischen verschiedenen Optionen wählen.

- Highscore

Hier werden die drei bestgespielten Spiele des Spielers in absteigender Reihenfolge abgebildet.

- Neues Spiel

- Anzahl der Spieler

1. 2 Spieler

2. 3 Spieler

3. 4 Spieler

4. 5 Spieler

5. 6 Spieler

- Schwierigkeitslevel

1. Level 1: 12 Karten

2. Level 2: 16 Karten

3. Level 3: 24 Karten

4. Level 4: 32 Karten

- Spiel laden

Vorher gespeicherte und vorzeitig beendete Spiele können hier weitergespielt werden.

- Abmelden

Der Spieler kann sich abmelden und wird zur Lounge weitergeleitet.

Chapter 3. Das Spiel

Der Tisch

Auf dem Tisch liegen alle verdeckten Karten.

- Punktestand

Der aktuelle Punktestand des Spielers wird ihm angezeigt.

- Spiel speichern

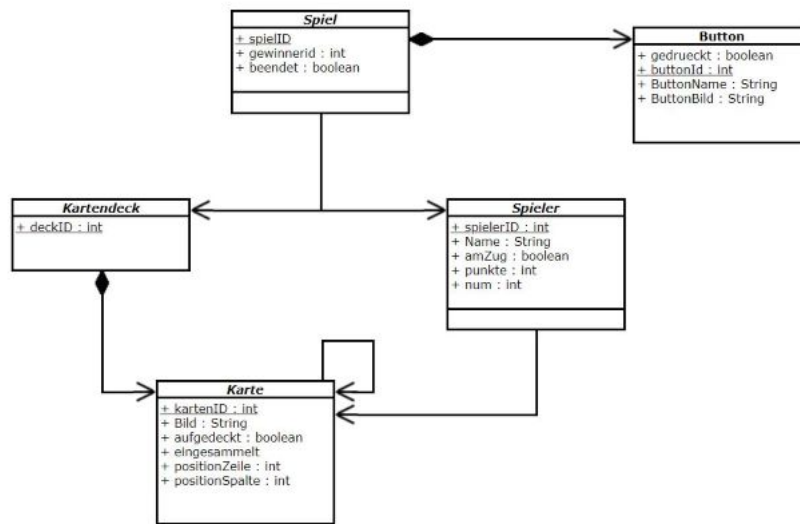
Das Spiel wird zu dem aktuellen Zeitpunkt mit Angaben zu Datum und Uhrzeit gespeichert und kann später unter "Spiel laden" fortgesetzt werden.

- Spiel beenden

Das aktuelle Spiel wird beendet. Es erfolgt kein Speichern.

Chapter 4. Wesentliche Zustände

Im UML Klassendiagramm werden die wesentlichen Zustände des Spiels wiedergegeben. Unsere Hauptklasse ist "Spiel", hier gibt es das öffentliche Attribut "spielID", das gleichzeitig unser Schlüsselattribut ist. Jedes Spiel hat mehrere Spieler bzw. Spielerinnen, die durch die "spielerID" festgelegt. Noch dazu kommen die Attribute "name", "amZug", "punkte" und "num". Ist ein Spieler/ eine Spielerin am Zug, kann er/sie das Kartendeck bedienen. Außerdem besitzt jedes Spiel ein Kartendeck, welches aus mehreren Karten besteht. Eine Karte wird identifiziert durch die "kartenID" mit dem dazugehörigen Kartenpaar "partner". Außschlaggebend ist noch, ob die Karte aufgedeckt und eventuell schon eingesammelt wurde. Während dem Spiel stehen verschiedene Button zur Verfügung, um z.B. das Spiel zu beenden oder zu pausieren. Die Buttons werden identifiziert durch das Attribut "buttonID".



Um unser UML Diagramm in eine XML DTD Datei zu übersetzen, wird jede Klasse als ein Element mit deren entsprechenden Attributen behandelt.