

# Kniffeliger

Anisja, Dominique, Lina, Riccardo

# Mockup/Regeln

ANISJA :	54 PUNKTE
RICCARDO :	63 PUNKTE
LINA :	58 PUNKTE
DOMINIQUE :	61 PUNKTE
	PUNKTE
1ER	2
2ER	6
3ER	9
4ER	12
5ER	20
6ER	12
DREIERPASCH	
VIERERPASCH	
FULL - HOUSE	
KLEINE STRASSE	
GROSSE STRASSE	
KNIFFEL	
CHANCE	

WÜRFE ÜBRIG:

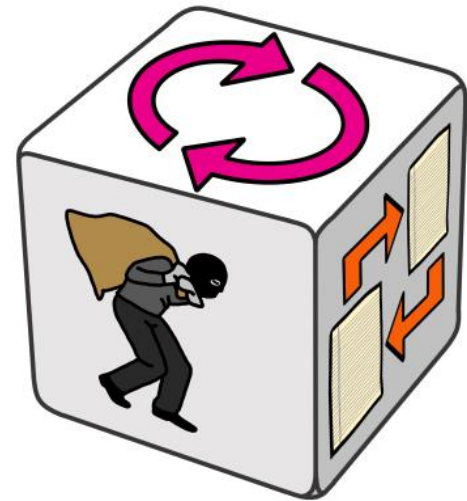
3



ALL	WHISPER
<p><b>LINA</b> Kannst du noch das Mockup machen?</p>	
<p><b>DU</b> Klar. Wo soll ich den Chat platzieren?</p>	
<p><b>RICCARDO</b> Böh... vielleicht auf der Seite?</p>	
<p><b>DU</b> Eeeassssyyy! Consider it done!</p>	
<input type="text"/>	
4	

# Neue Regeln

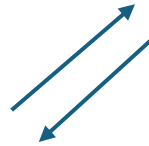
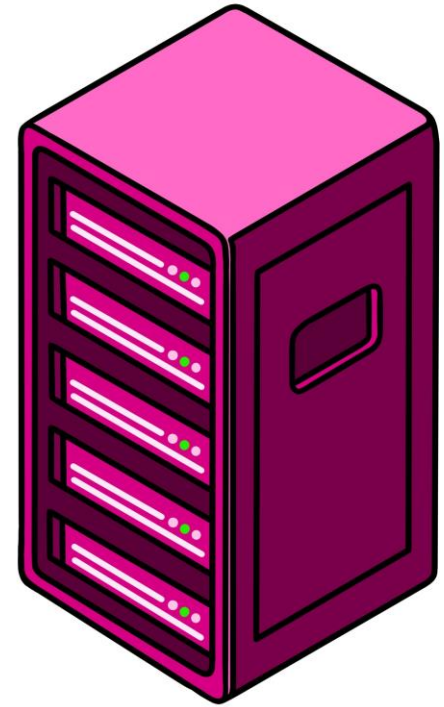
- Eintrag klauen
- Kombination einfrieren
- Kombination löschen
- Punkteblätter um eine Person rotieren
- Punkteblatt mit einer anderen Person tauschen
- Alle fünf Boni auf einmal 😊



# Server/Client

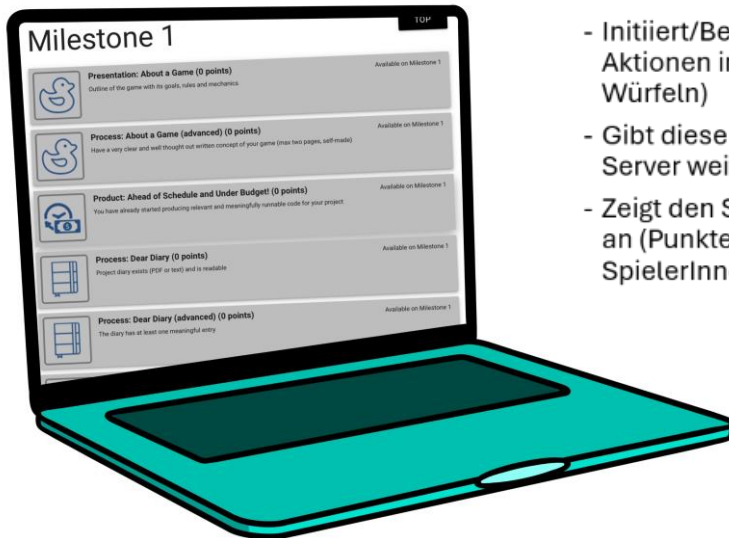
## Server

- Kennt und erzwingt den Spielstatus
- Generiert die Würfelzahlen und sendet diese an den Client
- Setzt die Spiellogik um und erzwingt sie
- Kann das Spiel beenden



## Client

- Initiiert/Behandelt Aktionen im Spiel (z.B. Würfeln)
- Gibt diese an den Server weiter
- Zeigt den Spielstand an (Punkte, aktive SpielerInnen etc.)



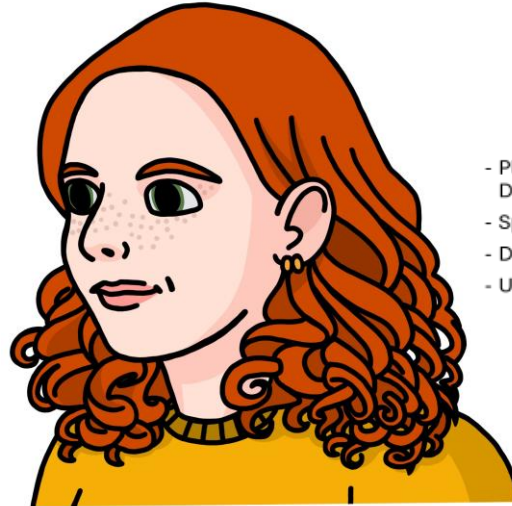
# Anforderungen

- Das GUI enthält die wichtigen Aspekte aus dem Mockup
- Die Regeln werden erzwungen wie erklärt
- Server/Client können die spezifizierten Aufgaben bewältigen

# Organisation: Zuständigkeiten



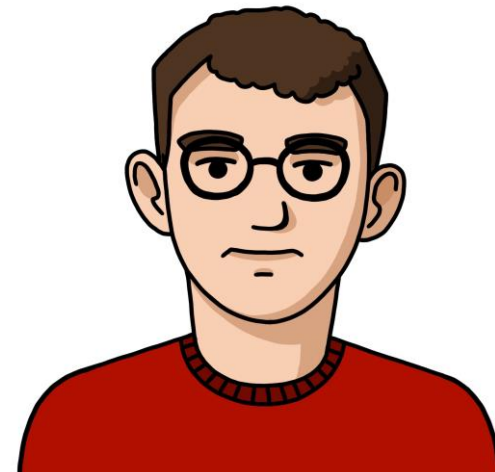
- Präsentationen
- Network
- GUI



- Planung und Dokumentation
- Spiellogik
- Design/Zeichnungen
- Unit Tests

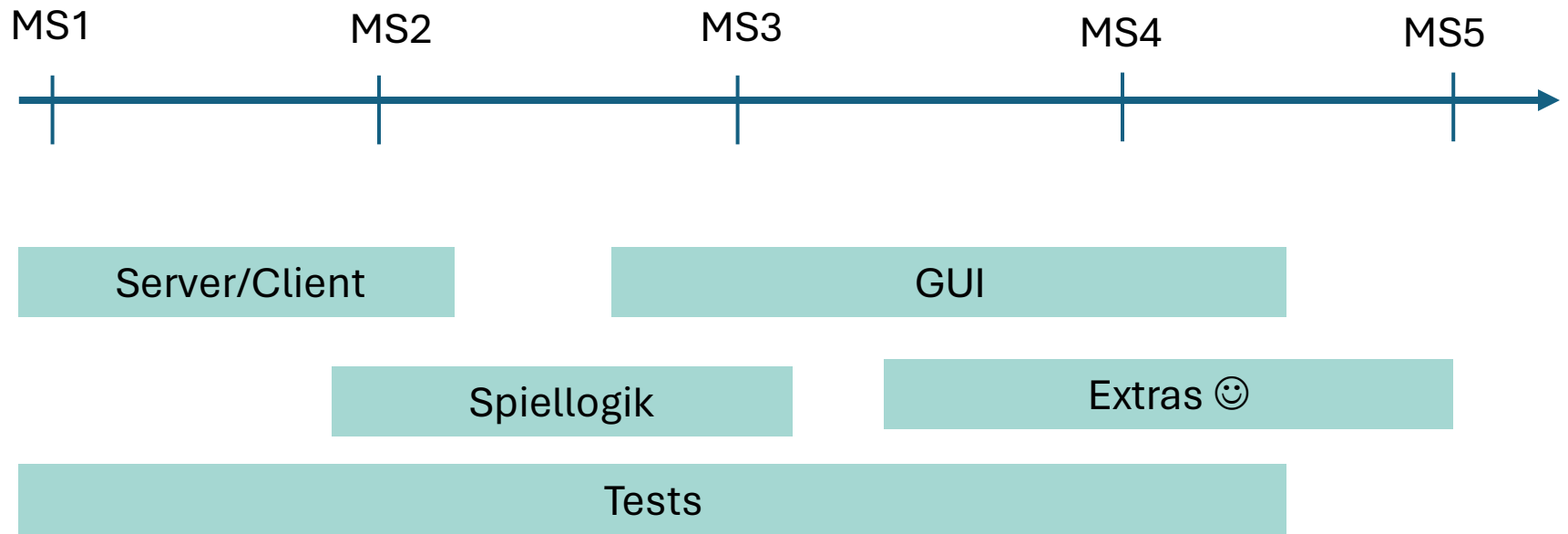


- Spiellogik
- Unit Tests
- Police officer 😊



- Networking
- GUI

# Organisation: Zeitplan







Vielen Dank  
für eure Aufmerksamkeit 😊



## **Client**

- Initiiert/Behandelt Aktionen im Spiel (z.B. Würfeln)
- Gibt diese an den Server weiter
- Zeigt den Spielstand an (Punkte, aktive SpielerInnen etc.)

## **Server**

- Kennt und erzwingt den Spielstatus
- Generiert die Würfelzahlen und sendet diese an den Client
- Setzt die Spiellogik um und erzwing sie
- Kann das Spiel beenden

- Präsentationen
- Network
- GUI

- Planung und Dokumentation
- Spiellogik
- Design/Zeichnungen
- Unit Tests

- Spiellogik
- Unit Tests
- Police officer 😊

- Networking
- GUI