Zelle Spielfeld - Zellen: Zelle[][] - nachbarn: List<Zelle> - belegung: boolean - size: int zvklisch: boolean grenzenord: boolean + Spielfeld(size: int) - grenzesued: boolean - setgrenzen(): void - grenzeost: boolean - setnachbarn(Zelle Zellen): void - grenzewest: boolean - setAngrenzendezellen(Zellen: Zelle, vertical: String, horizontal: String): void - belegungnachbarn: int + toString(): String - positioneins: int + getSize(): int - positionzwei: int - boardPosition: StringBuffer + getZellen(): Zelle[][] + Zelle(positioneins: int, positionzwei: int) + addNachbar(nachbarn.<Zelle>): + addBelegung(belegung:boolean):void + removeBelegung(belegung:boolean): void + isBelegung(): boolean + getpositioneins(): int + getpositionzwei(): int Spiel + getBoardPosition(): StringBuffer - Feld: Spielfeld + getNachbarn(): nachbarn:<Zelle> - anfangsbelegung: double + printNachbarn(): String - UserInput: Scanner + getBelegungnachbarn(): int + Spiel() + updateFilledNachbarn(): void + generateSpielfeld(): void + setBelegung(): void + regeln(): void + setGrenzeonord(grenzenord:boolean): void + muster(): boolean + setGrenzesued(grenzesued: boolean): void + start(): void + setGrenzeost(grenzeost: boolean): void + stop(): void + setGrenzewest(grenzewest: boolean): void + checkgameover(): void + isGrenzenord(): boolean + isGrenzesued(): boolean + isGrenzeost(): boolean

+ istGrenzewest(): boolean