

Idee: Game of Corona

„Game of Corona“ soll eine Abwandlung des Klassikers „Game of Life“ sein. Der User soll einzelne Zellen „infizieren“ können und benachbarte Zellen sollen sich anders als beim Original anhand eines Zufallswertes anstecken können. Der User soll die Simulation beeinflussen können in dem er Zellen „impft“ oder Masken tragen lässt. Die Zellen können nach einer Infektion sterben oder Immun werden.

The image displays the 'Game of Corona' interface. On the left is a legend with five emoji-based states: 'Gesund' (happy face), 'Gesund mit Maske' (happy face with mask), 'Krank' (sick face), 'Genesen/ Geimpft' (happy face with halo), and 'Tod' (skull). The main area is a 7x7 grid of these emoji cells. To the right of the grid is a control panel with three vertical sliders for adjusting infection probability, a mask icon, a syringe icon, and a virus icon. Two orange callout boxes provide instructions: one for the sliders and another for the drag-and-drop icons.

Verschiedene Slider um
z.B.
Infektionswahrscheinlichkeit
anzupassen

Um Zellen per drag-and-
drop Masken, Impfung
oder Virus zugeben

```
public interface GameOfCorona {  
    Cell[] getCells(); //ggf andere Datenstruktur um anzahl dynamisch zu ändern  
    CellStatus getCellStatus(); // Enum für die verschiedenen Zustände  
    void infectCell(int pos);  
    void maskCell(int pos);  
    void vaccinateCell(int pos);  
    int[] getSickCells(Cell[] cells);  
    void infectNeighbours(Cell[] cells, int pos);  
    boolean isInfectable(Cell cell);  
    double plausibilityOfInfection(Cell cell);  
}
```