



Mini Poker - Miniproject

Author: Mert Kaan Emek
Dozenten: Richards Bradley
Modul: Software Engineering
Ort: Olten
Datum: 5 April 2019

Inhaltsverzeichnis

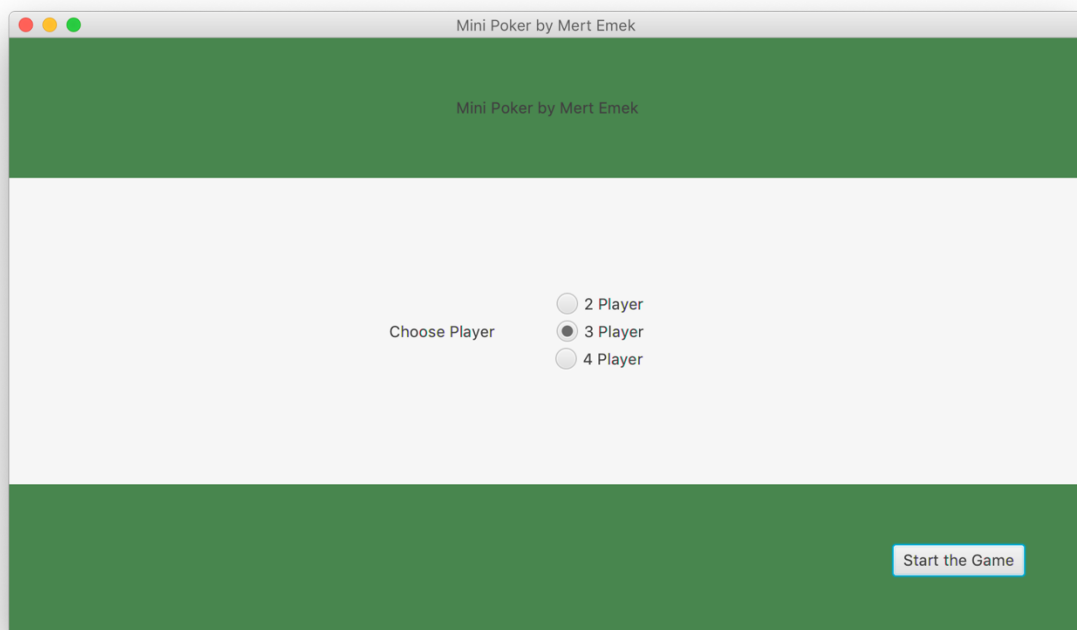
Einführung	2
1. Player Choose – Stage	2
2. Menu Bar	3
3. Evaluation	4
4. Verschiedenes	4

Einführung

Ich habe das Miniproject bereits letztes Jahr eingereicht, da ich aber die Prüfung nicht gemacht habe, mache ich das Projekt nochmals. Dieses Mal habe ich das Mini Poker verbessert und was mir letztes Jahr nicht gelungen ist (z.B. Evaluation) integriert.

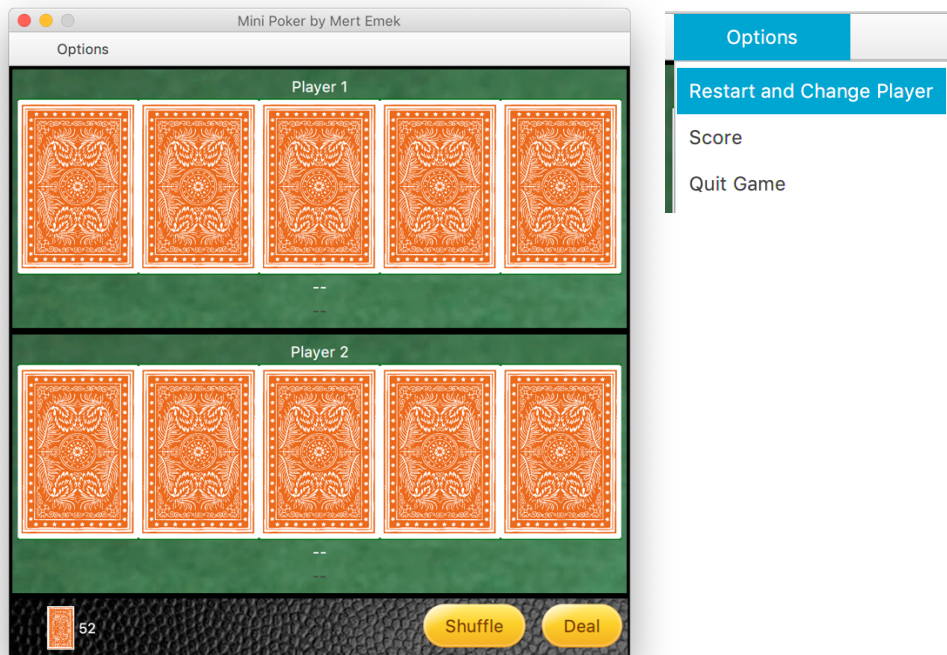
In diesem Dokument will ich Ihnen aufzeigen, was Sie anschauen sollten.

1. Player Choose – Stage



Ich habe im Game eine neue Klasse (PlayerChoose.java) erstellt, in dem der User die Anzahl der Spieler wählen kann.

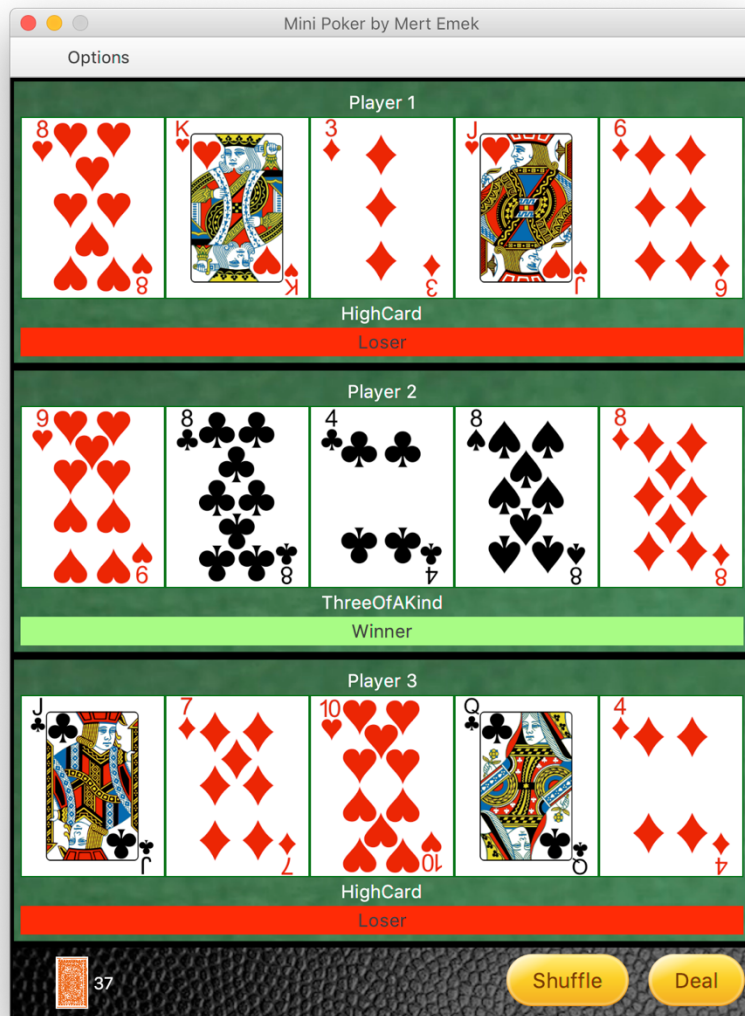
2. Menu Bar



Ich habe eine Menu Bar erstellt, welches unter View in der Klasse (MenuArea.java) auffindbar ist. Wenn man auf Options klickt hat man folgende Möglichkeiten.

- **Restart and Change Player:**
Das Spiel wird abgebrochen und die erste PlayerChoose Klasse wird wieder aufgerufen. Dort kann man wieder die Spielerzahl neu wählen.
- **Score:**
Hier sieht man wie viele mal ein Spieler gewonnen hat.
- **Quit Game:**
Beendet das Spiel. Dabei habe ich die Methode `System.exit(0)` implementiert.

3. Evaluation



Hier sieht man das alle Spielerhände miteinander verglichen werden. Falls ein Spieler gewinnt, wird es unter Options → Scores vermerkt.

Die Evaluations Methode ist in der Klasse (Player.java) welches beim Deal jedes Mal von der Klasse (PokerController.java) aufgegriffen wird.

4. Verschiedenes

- Die View wurde von Vertikal zu Horizontal geändert
- Kleinere CSS-Modifikationen
- Hintergrund Bild geändert