**System.out.println(„Teamname“)**

**Connect4**

**Was Connect4 ist?**

Vier gewinnt ist ein Zweipersonen-Strategiespiel mit dem Ziel, als Erster vier der eigenen Spielsteine in eine Linie zu bringen. Das von Howard Wexler mit Ideen von Ned Strongin entwickelte Spiel wurde 1973 von der Strongin & Wexler Corp. an Milton Bradley (MB Spiele) lizenziert und 1974 veröffentlicht.

**Regeln**

Das Spielbrett besteht aus sieben Spalten (senkrecht) und sechs Reihen (waagerecht). Wenn ein Spieler einen Spielstein in eine Spalte fallen lässt, besetzt dieser den untersten freien Platz der Spalte. Gewinner ist der Spieler, der es als erster schafft, vier oder mehr seiner Spielsteine waagerecht, senkrecht oder diagonal in eine Linie zu bringen. Das Spiel endet unentschieden, wenn das Spielbrett komplett gefüllt ist, ohne dass ein Spieler eine Viererlinie gebildet hat.

**Der Code**

Wir haben unser Code auf Gradle basiert, wir haben IntelliJ IDE benutzt. Für Versionsverwaltung haben wir Github benutzt. Unser Code hat ein Graphic User Interface die wir mit JavaFX erstellt haben.

**Entwicklungsmöglichkeiten**

In der Zukunft wir würden eine Anmeldefläche erstellen, wo die User ihre Namen eingeben können, die Farbe der Spielfläche auswählen können. Jetzt in dem Spiel wird „X“ und „O“ benutzt, später wir würden das gerne für Kreise wechseln, damit unser Spiel eher so aussieht wie die richtige Vier gewinnt Spiel und unsere Spieler nicht mit Formen, sondern mit Farben unterscheiden.  
Wir würden eine Funktion einbauen, damit man folgen kann, welche Spieler wie viel Spiele gewonnen hat. Dafür würden wir ein csv File benutzen, weil das man sehr leicht mit Excel als Tabelle öffnen kann. Wir würden nach allen Spielen das File aktualisieren.